N.116 Febbraio CD-ROM Lire 14.900

THE GAMES machine

RESIDENT EVIL 2
IL RITORNO DEGLI ZOMBIE DELLA CAPCOM

THIEF
UN VERO CAPOLAVORO
FIRMATO LOOKING GLASS

ABE'S EXODDUS
DOPO L'ODISSEA, ECCO L'ESODO
DEGLI ODDWORLD

TUROK 2
LA SECONDA VOLTA
DEI DINOSAURI DELL'ACCLAIM

DRIVER
IL PULP FICTION DEI REFLECTIONS

SIM CITY 3000
UNO SGUARDO
ALLA CITTÀ DEL FUTURO

SOLUZIONI:
TOMB RAIDER 3 (I° parte)
GP LEGENDS

ISSN 1127-1221
9 771127 122005 90116

GLI ALTRI TITOLI DEL MESE

APACHE HAVOC • KING'S QUEST VIII • MYTH II • ASTEROIDS • CHAOS GATE
DELTA FORCE • THE RING • SANITARIUM • STAR WARS ROGUE SQUADRON
MAD TRAX • SKULLCAPS • TOP GUN • TEST DRIVE 4x4 • STRATOSPHERE
ELIMINATOR • ACTUA SOCCER 3 • RETURN TO KRONDOR

XENIA EDIZIONI

TOCA TOURING

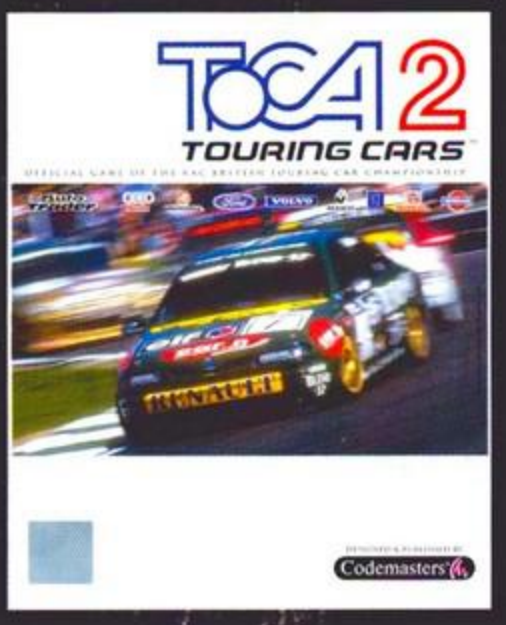
POTENZA ASSOLUTA

PIU' MACCHINE

PIU' TRACCIATI

PIU' SPETTACOLO

PIU' AZIONE



VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASKET MILANO

SUPER PLAYSTATION
90%
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE
9/10

TOCA 2
TOURING CARS™

Codemasters

PlayStation

PC CD

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

LARA CROFT
È ARRIVATA IN EDICOLA.

Tutto è nato per gioco. Anzi, per videogioco.

Poi è esploso, deflagrato: e ha venduto più di tre milioni di copie nel mondo. Tomb Raider è un cult assoluto.

Il merito? Chiedetelo a lei, Lara Croft: videostar, eroina, sex symbol.

Tomb Raider arriva in edicola con il primo numero di "Games, i grandi giochi in CD-Rom". Un'avventura mozzafiato in 3D, dove oltre all'abilità dovrete usare la testa. Un percorso disseminato di trappole, enigmi, nemici.

Attraverso di voi Lara spara, si muove, combatte. E con il suo incredibile stile acrobatico vi accompagna alla soluzione finale.

EDIZIONI
la Repubblica

RADIO DEEJAY

LEADER

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Tomb Raider © e ™ 1996 Core Design Limited
© & ® 1996 Eidos Interactive Limited. Tutti i diritti riservati.

TOMB RAIDER E' IN EDICOLA A SOLE 29.900 LIRE.

colophon

EDITORE:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Roberto Ferri — ferrixol@galactica.it

DIRETTORE ESECUTIVO:
Massimo "Max" Reynaud — lestat@digibank.it

CAPOREDATTORE:
Stefano Silvestri — ssxol@galactica.it

REDATTORI:
Marco Auletta — rullaxol@galactica.it
Alex Rossetto — alexol@galactica.it
Andrea Della Calce — maoxol@galactica.it
Mirko Marangon — tmbxol@galactica.it
Massimo Marino — maxime@webzone.it
Massimo Nichini — nkzxol@galactica.it
Massimo Svanoni — xamxol@galactica.it
Marco Re Depaolini — red@digibank.it
Mauro Bossetti — bossxol@galactica.it
Alessandro La Spada — alaspadaxol@galactica.it
Davide Solbiati — shazam@galactica.it
Davide Corrado — konradxol@galactica.it
Paolo Besser — paolone@besser.it
Stefano Lisi — duspaxol@galactica.it
Jacopo Prisco — sandman@galactica.it
Stefano Gaburri — stepanxol@galactica.it
Claudio Todeschini — keiserxol@galactica.it
Massimo Triulzi — triulzi@planet.it
Andrea Fattori — ook42@hotmail.com
Matteo Esposito — teosoft@tin.it
Ivan Conte — kikkox@iol.it
Raffaele Sogni, Fabio Simonetti

TGM MAIL:
Tgmmail.xol@galactica.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE:
Roberta Zampieri

REDAZIONE:
Xenia Edizioni – Casella Postale 853 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 12 (6 linee r.a.) – Fax (02) 87 85 67
Videotel Mailbox: 221707460

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE:
Bellafante Design
Via Pordenone, 15 – 20132 Milano
Tel.02.21.55.447

FOTOLITO:
IPS S.r.l.
Via Mincio 20/1 - Milano

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE:
ME.PE. – Via G. Carcano, 32 – 20141 Milano

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITA:
SpazioTre – Piazzale Archinto, 9 20159 Milano
Tel. (02) 69 00 12 55 – 69 00 12 77

ARRETRATI E ABBONAMENTO:
Solo con versamento su c/c postale n. 19551209 intestato a
Xenia Edizioni S.r.l. – Via Dell'Annunciata, 31 – 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Arretrati: il doppio del prezzo di copertina

Abbonamento a 11 numeri:
Versione su carta £ 60.000
Versione con CD-ROM £ 149.000

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988
presso il tribunale di Milano

Editoriale

SIAMO TUTTI SPORTIVI?

Le idee sono piuttosto appannate... Fisicamente stremato per un rientro sul campo di calcio che ha avuto come unica nota positiva quella di non esserci finito sotto, a un campo, quello santo (e non è poco), sfoglio velocemente con lo sguardo il timone alla ricerca di qualcosa che possa innescare un processo più o meno sordido di composizione. Niente, ripenso invece al Simonetti-telecronista che, per praticamente due ore ininterrotte e senza pausa, è riuscito a sparare cagate a raffica al limite dello stordente (spero vivamente che un "sunto" in un prossimo Silver Disk ne possa testimoniar le gesta, invero ben più laudevoli di quelle di noi atleti sul campo) - chi lo conosce ancor più intimamente, dice che sa fare di meglio, molto di meglio, mentre MA, serafico come al solito, lo definisce come un "generatore infinito", assegnamento che sembra trasfigurarne ogni connotato terreno per consegnare anche lui a una mitologia redazionale cui mi sembra entrato di diritto, ormai. In attesa che prenda invece il via il funambolico Campionato TGM di Karting, di cui vi daremo tutti i ragguagli del caso sul prossimo numero, appendo per il momento i tacchetti al chiodo (del resto anche la Juve non è che mia poi troppe gioie quest'anno... In compenso ho scoperto il football americano, più che altro grazie a un megatorneo di scommesse a Las Vegas che diventerà appuntamento imperdibile di ogni stagione NFL - altro che Fantacalcio...) e mi accingo a introdurvi questo numero di febbraio che, come quasi sempre accade, risente della post abboffata natalizia. Il numero che ancora più ne farà le spese, a essere sinceri, sarà il prossimo, ma non nego che le premesse anche per quello che stringete saldamente fra le mani fossero ben meno entusiasmanti di quanto poi i contenuti stessi non si sarebbero rivelati essere (esempio d'annata di sintassi carpiata con la quale ho sempre prediletto esprimermi). Partiamo dunque, come si conviene, dal gioco di copertina, che vede il ritorno in grande spolvero anche su PC degli zombie più famosi della storia dei videogiochi. Resident Evil II della Capcom, già campione incontrastato di terrore su Playstation, viene promosso a pieni voti dal nostro esperto Della Calce - non sono riuscito a conoscere in tempo il parere del nostro secondo superfan della serie, JP, ma il giudizio del MAO mi sembra poter garantire una certa attendibilità. Il prode Silvestri si è invece dedicato anima e corpo a Thief, con il quale i Looking Glass rinverdiscono i fasti dei due leggendari Ultima Underworld e di System Shock. Rimanendo in ambito Star Player, è lo stesso Simonetti a coronare con tale bollino anche il secondo capitolo della saga di Abe, anomalo superstite di un genere ormai quasi scomparso, quello dei platform 2D. Altro seguito (quale novità!) anche per l'acclamatissimo - almeno negli Stati Uniti - Myth, che senza aggiungere poi troppo al suo predecessore si conferma comunque un titolo solido e divertente; per quanto riguarda i simulatori, il Barone è rientrato da cuba a bordo di un Apache (visto che il Falcon l'aveva dovuto lasciare a terra), e il volo gli è sembrato piuttosto confortevole. Per quanto riguarda invece lo spazio dedicato alle anticipazioni, spicca il reportage in terra inglese del Silvestri dedicato a Driver, una sorta di incrocio fra Destruction Derby (non per niente è sviluppato da quegli stessi Refelctions che, negli anni '80, ci deliziarono gli occhi con la trilogia di Shadow of the Beast) e Pulp Finction. Frutto della medesima missione, anche l'anteprima con intervista sul nuovo Discworld Noir, terzo episodio di una saga che può comunque contare su un discreto seguito, soprattutto in Inghliterra. Il Duspa, oltre ad aver realizzato uno speciale su Grand Prix Legends che, fosse stato corredato da coprivolante in pelle d'epoca, sarebbe stato assolutamente perfetto, si è invece trastullato con le questioni civiche dell'ormai imminente Sim City 3000. E visto che abbiamo parlato di edilizia, mi sono dimenticato di aver un simpatico vicino che ha costruito il suo piano cottura nella canna fumaria degli uffici all'interno dei quali sto traslocando; indeciso fra un buon avvocato e un piccolo candelotto non troppo rumoroso, ho per il momento optato per la prima ipotesi e pertanto vi saluto.

Buona lettura,

Max Reynaud

E ANCORA UNA VOLTA... CERCASI REDATTORI CHE SAPPIANO IL FATTO LORO E NON SAPPIANO ANCORA COSA GLI ATTENDE.

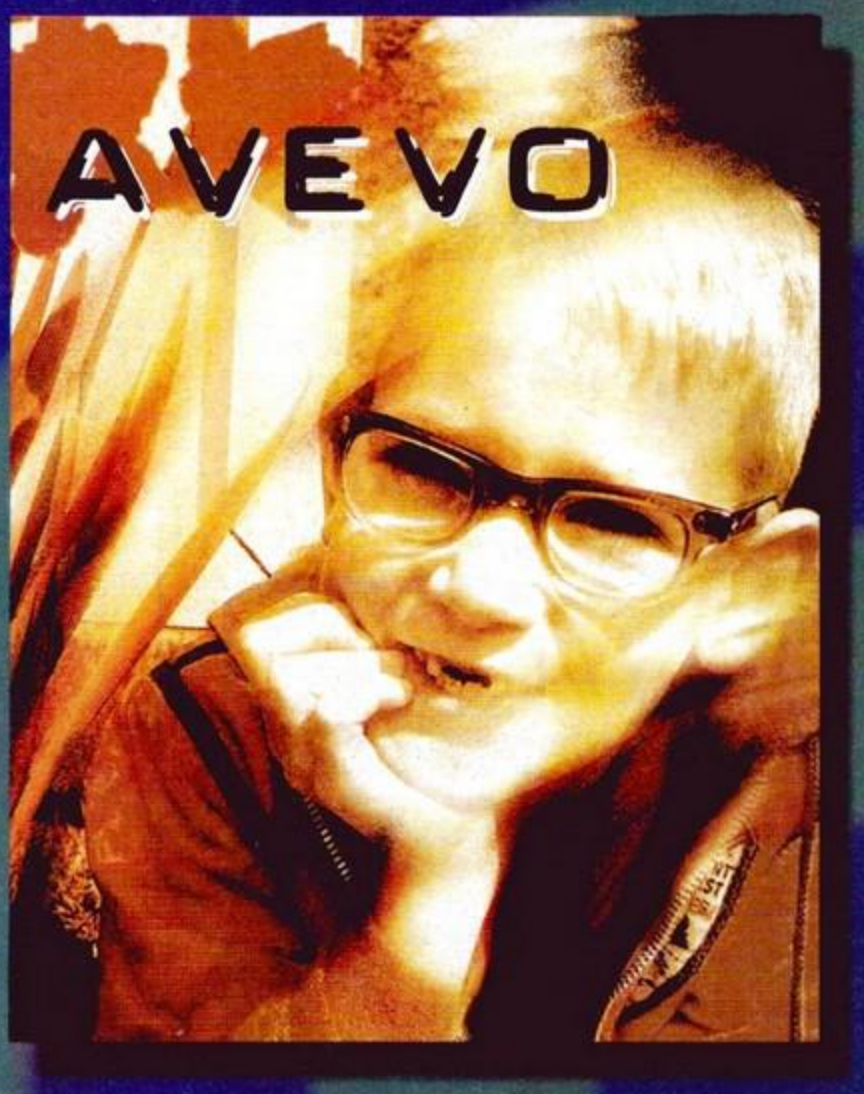
Con cadenza quasi annuale, appare sull'Editoriale questo fantomatico annuncio rivolto a tutti coloro che vorrebbero in qualche modo entrare a far parte del manipolo di eroi che con mensile sclerzia vi confeziona cotanta rivista...
Partiamo da quelli che sono i requisiti necessari:

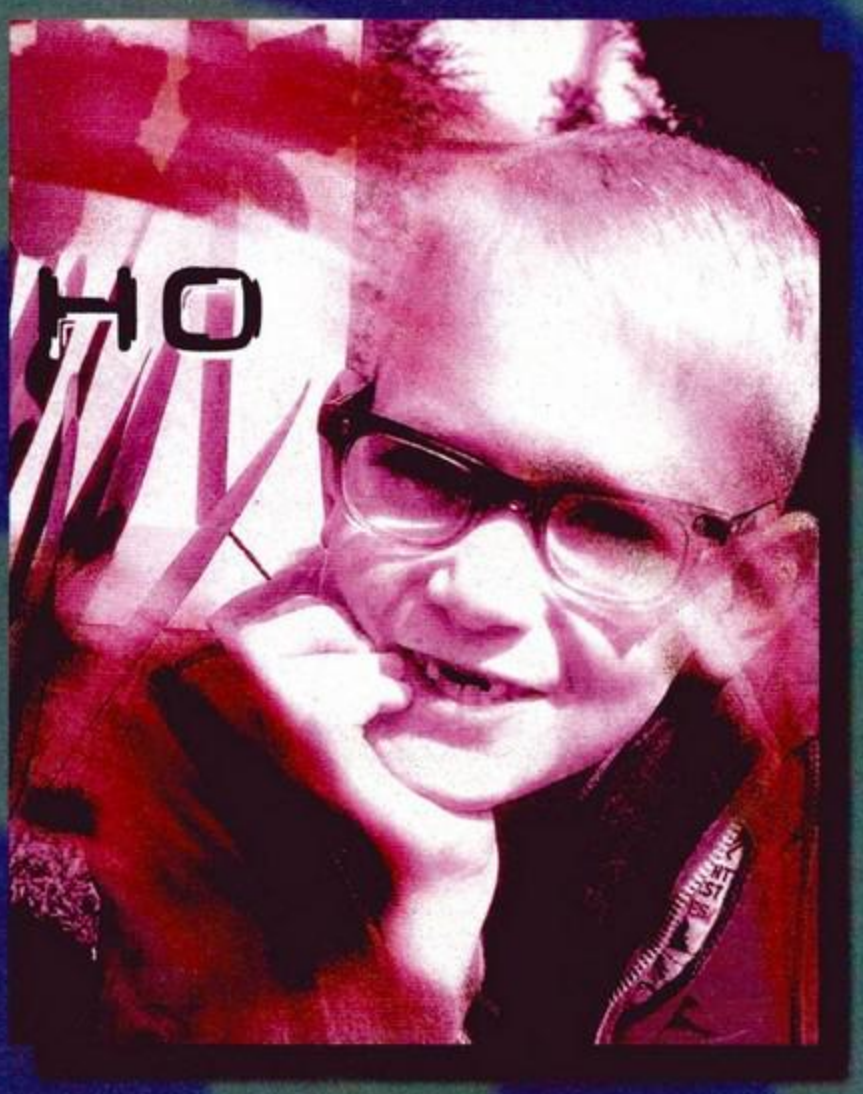
- perfetta padronanza della lingua italiana.
- ottima conoscenza del mondo e della storia dei videogiochi.
- residenza a Milano o dintorni.
- abnegazione e spirito d'iniziativa.

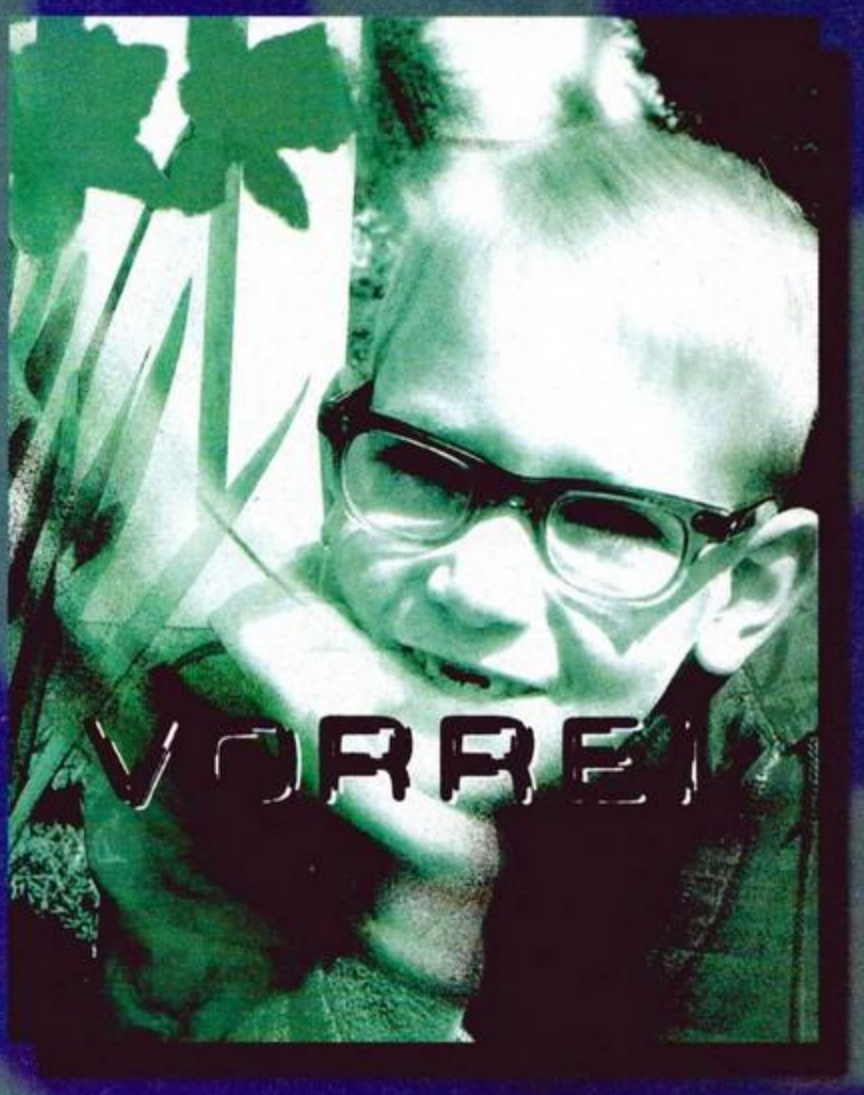
La necessità di residenza a Milano o dintorni, deriva da un'esigenza logistica che, anche se siamo ormai nell'epoca dell'email, rende necessaria la possibilità di una corrispondenza diretta d'amorosi sensi fra redazione e redattore.
Se siete interessanti, spedite in busta chiusa il vostro curriculum vitae allegando una recensione di prova a vostra scelta di circa 10mila caratteri al seguente indirizzo:

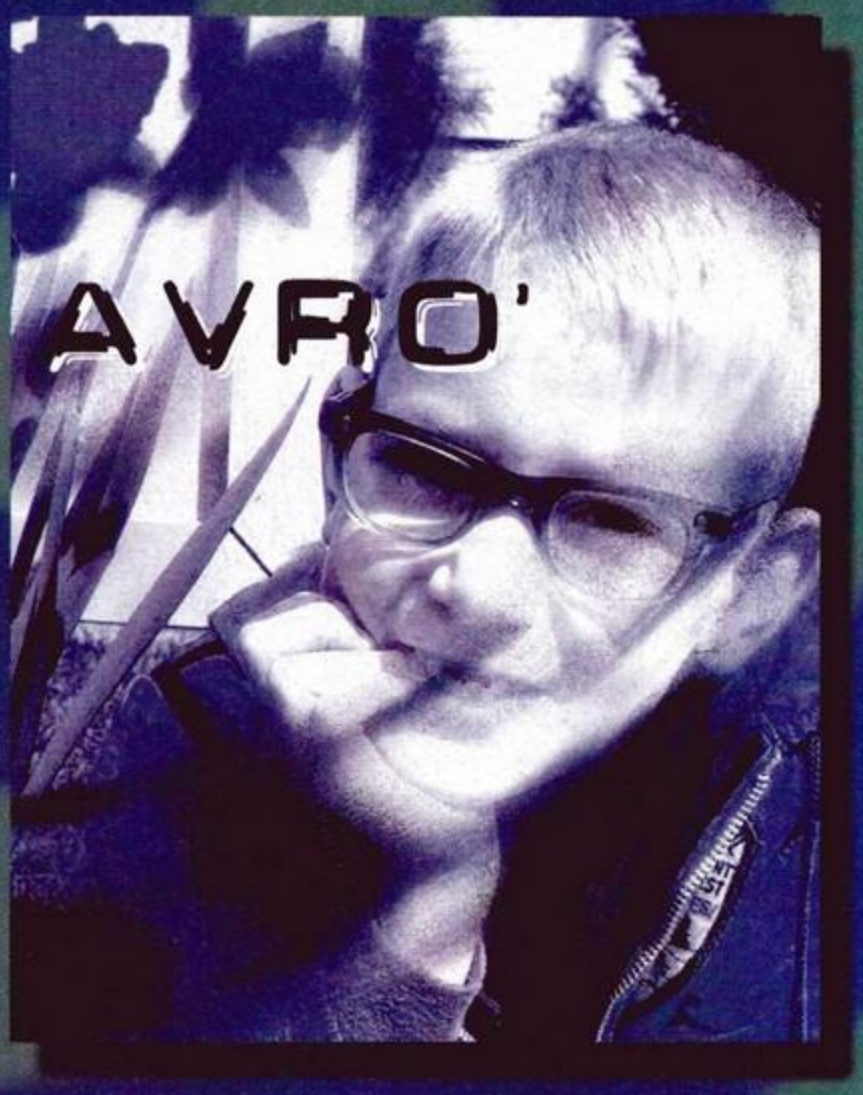
XENIA EDIZIONI
Via Carducci 31
20131 - Milano
Cercasi redattori

Le console cambiano Consolemania resta.









Da sempre con voi per restare aggiornati.

TUTTI I MESI IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

INDICE

INDICE

AMIGA NEWS	152
BOVABYTE	178
CMANIA CORNER	180
MUSIC MACHINE	182
PREVIEW	31
REPLAY	151
REVIEW	63
SILVER DISK	9
TALENT SCOUT	156
TECNOTGM	186
TGM MAIL	189
TGM MOVIE	184
TIPS	160
VOCI DI CORRIDOIO	18

PC

ABE'S EXXODUS	74
ACTUA SOCCER 3	108
APACHE HAVOC	101
ASTEROIDS	112
CHAOS GATE	134
CONFLICT FS	145
DELTAFORCE	78
ELIMINATOR	142
MAD TRAX	97
MASK OF ETERNITY	115
MYTH 2	136
RESIDENT EVIL II	63
RETURN TO KRONDOR	129
ROGUE SQUADRON	86
SANITARIUM	121
SKULLCAPS	126
STRATOSPHERE	124
TEST DRIVE 4x4	105
THE RING	94
THIEF	69
TOP GUN	91
TUROK 2	82

AMIGA

ETW	154

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno il 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, o lo superano.

PRESENTAZIONE: si riferisce non solo alla presentazione su video, ma anche alle componenti cartacee del gioco, quali confezione e manuale.
GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).
SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.
GIOCABILITA': sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.
LONGEVITA': rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco rensito.

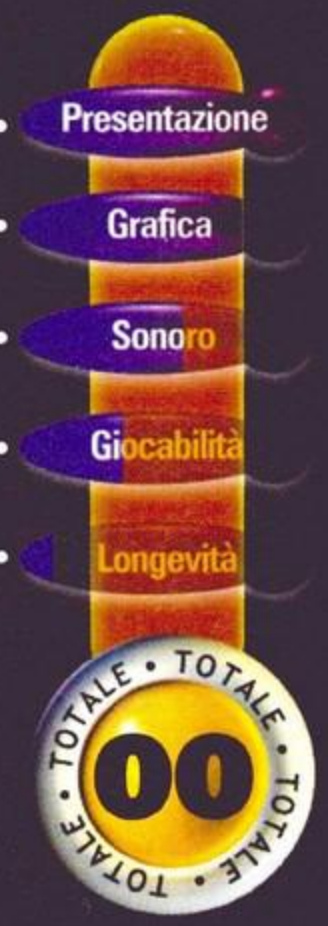
5/5 Indica un giudizio entusiastico

4/5 Indica un giudizio molto convincente

3/5 Indica un giudizio discreto

2/5 Indica un giudizio nel complesso soddisfacente

1/5 Indica un giudizio non soddisfacente



Questa è la pagella riassuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale.

END

© Ubi Soft. Tutti i marchi e i loghi citati appartengono ai legittimi proprietari

TONIC TROUBLE

Se Ed freme...

Super Ed spreme!

Distribuito da:
3D Planet srl - Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

WINDOWS CD-ROM PC

DVD ROM

NINTENDO 64

Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala,n 22 - 20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it
www.ubisoft.it

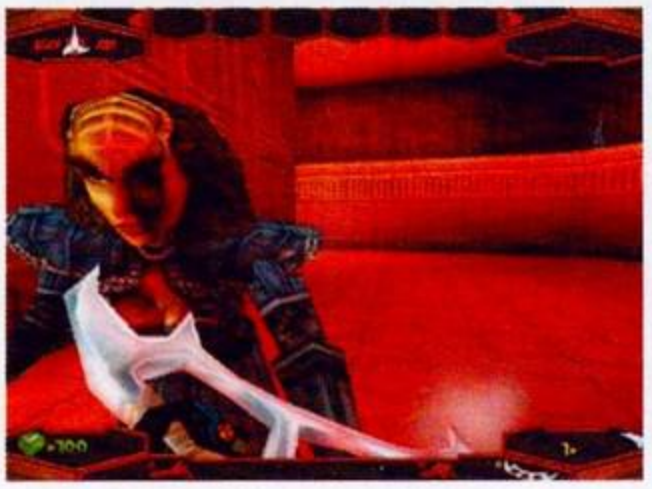
Ubi Soft ENTERTAINMENT

Come molti di voi avranno ormai intuito, pare essere ormai un dato di fatto che **The Games Machine uscirà d'ora in poi con due CD. Bella notizia per voi,** un po' meno per me che già tremo all'idea di riempire due Silver Disk a giugno **o a luglio, quando la gente più che al computer guarda alla spiaggia e** le software house non rilasciano demo neanche sotto tortura. Ma d'altronde **è inutile fasciarsi la testa prima che si sia rotta, per cui godiamoci questi** due volumi che, pur coi limiti imposti dalla stagione post-natalizia, si fanno **rispettare. Di nomi importanti ce n'è, per cui lanciate le interfacce** grafiche, installate e giocate a più non posso!

Stefano Silvestri

KLINGON HONOR GUARD

Questo demo esce sul Silver Disk con qualche mese di ritardo rispetto al dovuto in virtù di un suo difetto tecnico che finora mi aveva sconsigliato dal metterlo: detto velocemente, se sul vostro PC avete installato Unreal, Klingon Honor Guard con tutta probabilità non funzionerà. Per il resto, nulla di nuovo: voi siete un Klingon che, mentre viene addestrato per diventare una Guardia Reale, viene informato del tentato assassinio di Gowron, il leader dell'Alto Parlamento. Una bomba è infatti esplosa là dove di solito si riuniscono le Camere, ferendo tra l'altro numerosi membri: a voi, quindi, il compito di far luce e di scoprire i responsabili. Se riuscirete nel vostro intento, gloria e onore, se non ce la doveste fare, la morte; ovvio quindi che sarà con una certa esitazione che metterete le vostre manine sul dimostrativo contenuto all'interno \KLINGON HONOR GUARD nella forma di un archivio autoscompattante di nome `khgdemo.exe`. I requisiti minimi "ufficiali" sono un Pentium 133 con 32MB, Win95/98, DirectX e, vivamente consigliata, una scheda grafica accelerata supportata dalle OpenGL o dalle Direct3D; siccome però si tratta di un videogame che sfrutta l'engine di Unreal, tristemente famoso per le sue esose specifiche tecniche, non perdete tempo se non avete almeno un P200 con 64MB di RAM.



GANGSTERS

Realizzato dalla Hot House e prodotto dalla Eidos Interactive, questo gioco si candida come una specie di simulatore di malavitoso ambientato in una Chicago stile anni '30. Vostro compito da capo mafioso sarà allora quello di gestire al meglio estorsione, prostituzione, gioco d'azzardo e guerra tra gang, avvalendovi dell'unico strumento che conoscete: la violenza. Contenuto quindi nella directory \GANGSTERS del vol. 56, il demo per essere installato sui vostri hard disk richiede un doppio click sul file `setup.exe` nonché almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM. Il suo funzionamento non è dei più semplici e nelle poche righe qui a mia disposizione non avrebbe senso stare a scrivere una guida del gioco: posso solo consigliarvi di affrontarlo con attenzione e pazienza e di stare attenti a non lasciarvi sfuggire tutte quelle occasioni che non si possono rifiutare...

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Dopo avventure, simulatori e strategici, la Lucas Arts torna dopo lungo tempo agli arcade con questo Rogue Squadron, che potrete trovare contenuto all'interno della cartella \ROGUE SQUADRON del vol. 56 (nome file: `roguedemo.exe`).
Nel gioco, che temporalmente si colloca tra il primo e il secondo film della serie, il vostro superiore, il Generale Rieekan, vi istruirà sugli obiettivi da portare a termine e vi consiglierà le tattiche necessarie e sconfiggere l'Impero; le missioni da portare a termine spazieranno da quelle di recupero a quelle di ricognizione o distruzione totale. Ovviamente non sarete soli ma potrete contare su un wingman, che vi aiuterà sia nelle vostre incursioni aria-aria che aria-terra. Man mano che procederete di missione in missione migliorerete le vostre capacità, col risultato che potrete pilotare nuove astronavi e avere a disposizione un arsenale sempre più distruttivo. In questa lotta quindi tra il bene e il male, voi potrete scegliere quale caccia dei Ribelli pilotare tra i quattro tipici che noi tutti abbiamo imparato a conoscere, purché sia equipaggiato con un processore simile per prestazioni a un terrestre Pentium 166 con 32MB di RAM e scheda accelerata compatibile Direct3D. La cloche del vostro caccia sarà poi dotata di un opzionale sistema di Force Feedback che ben vi darà l'idea di quanto sia dura abbattere l'Impero; qualora voleste, potete sempre usare il mouse. Che la Forza sia con voi.

AVVERTENZE

- L'interfaccia grafica è stata realizzata per essere visualizzata a una risoluzione 640x480 a 16 milioni di colori. Premesso che comunque l'eseguibile è ugualmente funzionante con qualsiasi palette di colori e che con una palette di 65.536 colori (16 bit) i risultati sono quasi indistinguibili da quelli ottenibili a 24 bit, qualora si voglia godere pienamente della grafica del Silver Disk sarà necessario avere il proprio computer impostato per la visualizzazione a 24 bit. Nel caso abbiate risoluzioni differenti, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e infine impostate il parametro "16,8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori.
Le musiche del Silver Disk sono delle tracce audio esterne all'interfaccia grafica salvate in formato QuickTime. Qualora all'avvio dell'interfaccia non si sentisse alcuna musica, accertarsi di avere installato il suddetto programma. In caso negativo, potrete installarlo cliccando sul file qt32b57.exe presente all'interno della cartella \SERVICE\QUICKTIME.
In qualsiasi momento è possibile accedere a queste istruzioni premendo il tasto F1. Premendo il tasto F2 si procederà al riavvio rapido del programma.
I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il compact disc (o non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Mirko Marangon, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.
Alle volte, per visualizzare l'interfaccia grafica si renderà necessario avere installato le estensioni multimediali per la visualizzazione dei file video MPEG. Qualora comparisse un messaggio di errore di questo tipo al momento dell'avvio dell'applicazione, si dovrà installare il Media Player della Microsoft, che troverete nel file MPFULL.EXE incluso nella dir \SERVICE\VIDEO. Una volta installato il Media Player si dovrà riavviare il computer.
Il Silver Disk viene progettato apposta perché l'interfaccia si avvii automaticamente sfruttando l'auto-play di Windows 95. In tal caso, per installare l'Active Movie sarà sufficiente cliccare col tasto destro del mouse sull'icona del CD-ROM all'interno della Gestione Risorse, quindi selezionare la voce "Apri" dal menu a scomparsa.
Come detto qualche riga sopra, il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop, quindi cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CD-ROM ed evidenziare quello che si ha installato nel proprio PC, poi cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica Inserimento Automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer e il gioco è fatto.

AMIGA

- Dopo un periodo piuttosto avido di novità, sono finalmente arrivati un po' di demo degni di nota: non si tratta di primizie purtroppo, ma di aggiornamenti comunque piuttosto sostanziosi, che vedono in prima linea il sempre verde Descent. Questo mese ve lo offriamo sia nella versione PPC, finalmente con il pieno supporto del mouse, che in quella Warp3D, che sfrutta l'omonima libreria per attivare effetti ben noti, come mip-mapping, bilinear-filtering, ecc.
Chiaramente è obbligatoria la presenza della CyberVision3D, anche se è imminente il supporto per la Cyber/BVisionPPC. Sempre in tema di poligoni, troviamo EZQuake, una completissima interfaccia grafica per Quake e QuakeBoost, un patch per accelerare via software il gioco in questione, particolarmente efficiente nel gioco in rete.
Divertente e sicuramente meno pretenzioso il demo giocabile di MaxRally, un simpatico clone di Overdrive (se ancora ve lo ricordate), così come Moonbases, chiaramente ispirato a Command & Conquer.
Comunque sia, ecco l'elenco dei giochi presenti questo mese Silver Disk: Adescent Warp, DescentPPC, Eat The Whistle Editor, EZ Quake, Max Rally, MoonBases e QuakeBoost.

GOODIES

- All'interno della cartella \GOODIES del vol. 56 troverete ben 77,6MB di materiale che attende solo di essere provato. Oltre ai facilmente intuibili fondini per il vostro desktop della cartella \WALLPAPER (Alpha Centauri, Dawn of Darkness, Sleepwalker, Tomb Raider 3 e X-Games Pro Boarders), al tema e alle schermate di sistema di Rayman 2 (\RAYMAN 2), all'upgrade per le Norton Utilities e per Office 97 (cartelle \NORTON UTILITIES UPGRADE e \MICROSOFT OFFICE SERVICE RELEASE), credo ci si possa soffermare su altri file degni di un approfondimento.
Nella cartella \ASTEROIDS potrete provare l'ebbrezza di giocare nuovamente all'arcade originale che è stato recentemente rispolverato dall'Activision. Come potrete constatare si tratta di un eseguibile (**rockhard.exe**) cui è abbinato un concorso: noi in

SILVER DISK

NFL BLITZ

Ammetto che il football americano non è tra i miei sport preferiti e, di conseguenza, ogni volta che ho inserito una simulazione di questo gioco sul Silver Disk mi sono sempre limitato a installarlo, vedere come girava e niente più. Con NFL Blitz, sviluppato e prodotto dalla Midway, il discorso è diverso, forse perché di tutti i videogame del genere è quello che punta meno sulla simulazione e più sul divertimento. L'impostazione di base è infatti decisamente arcade, con effetti sonori esagerati, giocatori dalle dimensioni "oversize" e placcaggi dalla violenza inaudita. Alla fine il risultato è estremamente godibile e credo che il demo valga bene un'occhiata. Contenuto all'interno della directory \NFL BLITZ nella forma di un file autoscompattante di nome `nflblitzdemo.exe`, il dimostrativo si installerà nella solita directory \TGMTMP e a voi spetterà la scelta se lanciare il demo col file `blitz3fx.exe` o `blitzd3d.exe`, a seconda che disponiate di una scheda accelerata 3Dfx o Direct3D. Una delle due è comunque indispensabile, e a ciò va aggiunto almeno un Pentium 166 con 16MB di RAM. Con questo è tutto.

NBA LIVE 99

Sviluppato e prodotto dalla EA Sports, NBA Live 99 rappresenta forse il simulatore di basket più ambiziosamente realistico che sia mai stato creato. Tra le varie caratteristiche spiccano le nuove animazioni facciali dei giocatori, adesso facilmente distinguibili l'uno dall'altro nelle inquadrature ravvicinate, oltreché le giocate spettacolari che questi possono compiere, unite a dei festeggiamenti realizzati col motion-capture che ormai appartengono al bagaglio "tecnico" della casa americana. Contenuto all'interno della cartella \NBA LIVE 99 del vol. 57 nella forma di un archivio autoscompattante di nome `nbalive99demo.exe`, il demo per poter girare richiede come minimo un P166 con 16MB di RAM: io posso dirvi di averlo provato su un P200 con 64MB di RAM e scheda 3Dfx e di aver osservato della animazioni non proprio fluide, quindi non dite che non vi avevo avvistato!

MYTH II: SOULBLIGHTER

Contenuto all'interno della directory \MYTH II del vol. 57 (nome file: `setup.exe`) "Myth II: Soulblighter" è il seguito di quello che credo sia stato il primo strategico in tempo reale a vantare un engine 3D che permetteva di muovere la telecamera a proprio piacimento e in qualsiasi direzione. Stando però ai commenti dell'epoca, tutto pareva essere bello se non il fatto che controllare il tutto non era propriamente facile, rendendo necessario destreggiarsi abilmente con mouse e tastiera. I Bungie devono aver pensato a lungo a queste pecche e, dato comunque il successo riscontrato dal primo episodio, hanno pensato bene di rimediare a tutto ciò con un secondo capitolo, "Soulblighter" per l'appunto. Questo nome poi non è altro che l'appellativo del più crudele e sanguinario dei Fallen Lords, una creaturina niente male con la quale ve la dovrete vedere. Non però nel demo, che oltre che a una missione di prova vi permetterà anche di far un po' d'esperienza con l'ottimo tutorial, il cui unico problema, come al solito, è quello di essere interamente in inglese. Ammetto che, almeno personalmente, il primo impatto con questo Myth II non è stato dei più immediati, ma credo comunque che valga la pena insistere un po'. I requisiti minimi di sistema "ufficiali" ammontano a un Pentium 133 con 32MB, ma dimenticativi del demo se non avete almeno un P200 con scheda accelerata compatibile con le Direct3D.

DEAD RECKONING

La Piranha Interactive è una di quelle case di cui ho sempre sentito parlare da quando faccio questo lavoro, col piccolo problema che però in tre anni e mezzo m'è capitato solo una volta di avere tra le mani un loro gioco recensibile. È stato quindi con una certa curiosità che mi sono avvicinato a questo Dead Reckoning e ho scoperto che si tratta di un arcade onesto e senza troppe pretese, nel quale vi ritroverete nei panni di un poveretto rapito da una razza aliena che si diverte a organizzare dei tornei all'ultimo sangue tra astronavi. So che detto così può sembrare strano, ma si tratta di scontri 3 contro 3 all'interno di enormi grotte dalla forma oblunga nelle quali vi aggirerete a bordo di un trabiccolo armato solo di laser e bombe fotoniche. Il tutto, utilizzando come al solito mouse e tastiera (frecce cursore) come mezzo di controllo. Il demo è contenuto all'interno della cartella \DEAD RECKONING del vol. 57 e, per funzionare, richiede almeno un Pentium 166 con 16MB, meglio poi se coadiuvato da una qualsiasi scheda accelerata compatibile Direct3D.

Italia non credo ci possiamo partecipare ma una partitina con un pezzo di storia merita sempre di essere fatta.
In \GLDOOM troverete tutto quanto vi servirà per poter trasformare il vostro vecchio DOOM in un'applicazione capace di sfruttare la 3Dfx: ne aveva parlato a suo tempo il Todeschini nelle Voci di Corridoio ed eccolo infine giunto sul Silver Disk.
In \HEAVY GEAR 2 KEYBOARD troverete un utilissimo file elaborato da un geniale lettore di TGM, del quale purtroppo ho perso il nominativo, che permetterà di provare il dimostrativo incluso sul vol. 53 a tutti coloro che avessero avuto problemi di controllo coi propri mech. È venuto fuori infatti che il demo era stato ideato per le tastiere americane e che quindi, non riconoscendo quelle italiane, risultava ingiocabile. Voi fatevi furbi e andate a sostituire il file **mouse_n_keyboard.def** che trovate sul Silver Disk con quello presente nel demo una volta che lo avete installato.
Da ultimo, nella cartella \SIN troverete un tema per ICQ (ebbene sì, esistono dei temi anche per il software della Mirabilis!), il brevissimo filmato del prossimo mission pack e, infine, nella sotto-directory \MAPS, la soluzione di 18 livelli del gioco. Si tratta in sostanza di alcune persone che si sono "videoregistrate" mentre portavano a compimento un livello e che hanno trasformato la loro registrazione in un file che voi potrete lanciare da console premendo il tasto "\" durante il gioco e quindi digitando "map XXX.dm2" (dove XXX è il nome del livello che volete vedere), non senza aver prima copiato il suddetto file dal Silver Disk alla directory \SIN\BASE\DEMOS (se non l'avete, createla). E con questo è tutto!

SHAREWARE

• Antiviral Toolkit Pro 124a

Cartella \Win95\Antiviral Toolkit Pro 124a
Nuovo aggiornamento dell'antivirus più usato dalla redazione di TGM e, parrebbe, da molte altre persone: pensate che l'ho visto installato persino sulle macchine del dipartimento di Informatica del Politecnico! Questa versione è del 26 novembre 1998, la più recente attualmente disponibile: il mese prossimo vi dovremmo poter dare la Build126, aggiornata a fine gennaio. La chiave di valutazione del prodotto è valida comunque fino alla metà di marzo, quindi state pure tranquilli e usatelo senza timore alcuno. Antiviral Toolkit Pro è famoso soprattutto per la semplicità d'uso del software, che permette di verificare all'interno del vostro hard disk la presenza di 'ospiti' sgraditi senza troppi fronzoli, con un occhio particolare alla velocità e all'efficienza.

• BuddyPhone 1.11

Cartella Win95\BuddyPhone 1.11
Per dirla in breve, BuddyPhone è un programma di telefonia per Internet. Questo significa che potrete telefonare (a patto di disporre di una scheda sonora full-duplex e di un microfono) a chiunque abbia installato il medesimo software pagando il prezzo della sola connessione alla rete (cioè, di norma, la telefonata urbana). La caratteristica che rende attraente BP è l'integrazione con ICQ, il popolare programma di messaggistica Internet. Installare correttamente il programma tramite la semplice routine di setup è cosa da nulla. E fin qui sembra tutto semplice, ma dovrete mettere mano alle opzioni del programma per ottimizzare la resa sonora della comunicazione: lavorando un minimo, io e il Gaburri siamo riusciti a ottenere una qualità da telefono che ha dell'incredibile.
AVVERTENZE: non possiamo garantire una resa della conversazione sempre eccellente. I fattori che influenzano la trasmissione dei dati sono molti, e vanno dalla connessione utilizzata (io e Gaburri abbiamo l'ISDN, e questo facilita di molto le cose), dall'occupazione della CPU (una volta non sentivamo nulla l'uno di quello che diceva l'altro, e ho scoperto che quel fallito del Gaburri stava facendo la non proprio banale operazione di Defrag!) e dagli altri programmi di occupazione della banda di trasmissione: se state scaricando dei demo o altra roba, è ovvio che un po' di segnale si deteriori. A voi la giusta ricerca del compromesso, consci dei risparmi in bolletta cui andate incontro.

• EditPlus 1.21

Cartella Win95\EditPlus 1.21
Come ogni mese, mi accingo a proporvi un editor di testo che possa soppiantare il buon vecchio Blocco Note di Windows9x. A dispetto di quanti possano pensare che un programma del genere non sia granché utile, coloro che scrivono codice (i programmatori) o semplici pagine HTML (come me) trovano in programmi come questi una decisa e valida alternativa a costosi editor specialistici. Nel caso di EditPlus, la potenza del programma è tale che, una volta provato, difficilmente potrete farne a meno. E+ è, detto semplicemente, un editor di testo per Windows, che offre tuttavia molte feature in grado di aiutare autori di pagine Web
e programmatori di linguaggi d'alto livello.

• GetRight V3.3.1

Cartella \Win95\GetRight 3.3.1
GetRight è un client FTP, anzi IL client FTP per antonomasia, il più semplice, potente e affidabile che abbia mai provato. Questo programma permette di

REDLINE

Realizzato dalla Beyond Games e prodotto dalla Accolade (a sua volta distribuita dall'Electronic Arts), Redline è un arcade in soggettiva alla Quake con un qualcosa in più. Lo scenario infatti è il solito (secolo prossimo venturo, mondo in malora e criminalità in mano alle gang) ma quello che è interessante è che sarà possibile pilotare nel corso del gioco numerosi veicoli che spaziano dalle 2 alle 4 ruote, con tutte le varianti che riuscite a immaginare (ben 11 in tutto). Come ha detto giustamente il Bossetti, è come se Quake e Quarantine venissero a contatto in un dimostrativo che, meglio che ve lo dica subito, è pensato unicamente per il multi-player. Ciò ovviamente non vuol dire che se voi non impostate una finta sessione in LAN il gioco non funzioni, ma sappiate che in tal caso vi troverete a muovervi solitari nei due livelli messi a vostra disposizione, e cioè Killcage e Triagonizer. Nella versione finale del gioco saranno anche presenti numerose missioni in single-player ma per il momento credo ci si possa accontentare di quanto contenuto all'interno della directory \REDLINE del vol. 56 (nome file: `redlinedemo.exe`), di modo da farsi un'idea delle potenzialità del titolo. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 200 con 32MB di RAM: sono supportate le schede accelerate compatibili con le Direct3D.

THE SETTLERS III

Sviluppato e prodotto dalla BlueByte, questo terzo episodio di una serie tutto sommato fortunata è stato accolto con un certo scetticismo dal sottoscritto, troppo avvezzo ormai ai fasti di Caesar 3 per potersi lasciar ammaliare da qualsiasi altro gioco del genere. Ammetto però che questo The Settlers 3, pur non essendo un capolavoro, è un titolo comunque interessante, forse un po' lento nell'evolversi della sua azione ma comunque coinvolgente. Alcuni dei miglioramenti che sono stati fatti rispetto all'edizione precedente vedono ora navi mercantili e da guerra solcare finalmente i flutti e un maggior controllo sulle proprie forze armate, in modo da poter influenzare maggiormente gli scontri. Le battaglie avvengono in tempo reale sia in terra che in aria e in mare, si può commerciare sia con gli alleati che coi nemici e ora le varie razze possono erigere templi per rabbonire le proprie divinità. A voi il compito di gestire tutto ciò e di imparare a farlo dando magari un'occhiata al dimostrativo incluso all'interno della cartella \THE SETTLERS 3 del vol. 56 (nome file: `setup.exe`). I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 100 con 16MB di RAM e Windows 95/98 con relative DirectX 6. Un consiglio: prima di iniziare a giocare veramente, provate il tutorial: capirete molte cose e apprezzerete di più il demo di The Settlers 3.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

Era anni che se ne sentiva parlare e finalmente è arrivato il dimostrativo dell'attesissimo gioco di Sid Meier, quello di Civilization, per intenderci... Sviluppato quindi dalla sua Firaxis e pubblicato dall'Electronic Arts, il titolo, contenuto nella directory \ALPHA CENTAURI del vol. 56 (nome file: `setup.exe`), alla fin fine è un gioco a turni nel quale voi sarete il leader di una fazione che si è appena schiantata al suolo sulla superficie di un pianeta sconosciuto, Alpha Centauri, per l'appunto. Inizierete allora a esplorare i territori attorno a voi, per scoprire dapprima come sopravvivere e poi come espandervi e, nel farlo, verrete a scoprire altre fazioni residenti sul pianeta con le quali potrete combattere o stringere alleanze. Il gioco è incredibilmente complesso, per cui non ha senso che mi metta qui a spiegarvene le istruzioni: quello che posso consigliarvi, se conoscete l'inglese, è di seguire con estrema attenzione il tutorial contenuto nel gioco, grazie al quale potrete cominciare a muovere i primi passi nel mondo di Alpha Centauri. Qualora doveste dimostrarvi particolarmente dotati o comunque insistenti, tenete presente che il dimostrativo si arresterà superati i 100 turni di gioco. I requisiti minimi di sistema corrispondono a un Pentium 133 con 16MB e Windows 95/98.

scaricare con sicurezza e tranquillità i file che volete da siti FTP e non. Siccome credo, però, che ormai il suddetto programma lo conosciate bene, passiamo a vedere quali sono le novità. La cosa più importante è l'integrazione con il servizio ftpsearch, ovvero il motore di ricerca che scandaglia la rete alla ricerca di altri siti che contengono il medesimo file: questo risulta comodo nel caso in cui il sito da cui state scaricando si riveli particolarmente lento. Per attivare questa funzione selezionate, nella finestra del download di un file, l'opzione 'Alternate URLs' (il menu a tendina scende premendo il tasto a fianco dell'URL del file), e GetRight cercherà i siti che replicano il file in questione, aggiungendoli nell'elenco di quelli disponibili al momento. Altra nuova caratteristica, decisamente basilare, è la possibilità di bloccarsi su un determinato server per il download: se la finestra di download presenta più siti possibili in cui reperire il file, il programma (a intervalli prestabiliti) tenta di connettersi a tutti, rilevando il tempo di latenza di ognuno e scegliendo autonomamente quello più veloce. La cosa è dannosa se stavate andando bene sul server di prima: per evitare questa complicazione basta che selezionate la voce 'Lock On This Server' e il programma non si schioderà più da lì. E ora, buon download!

• HyperSnap-DX 3.30.00

Cartella Win95\HyperSnap-DX 3.30.00
Riproponiamo, in queste pagine, la nuovissima versione del programma più famoso ed efficace per la cattura di immagini per Windows 95 e NT. Sebbene risalga 'solo' a novembre l'ultima volta che l'abbiamo presentato, la nuova release presenta delle migliorie che non potevamo non condividere con voi. E d'altronde, vista la quantità di giochi in arrivo, chiunque potrebbe avere desiderio di scattare qualche foto, da usare magari come fondale di Windows95. La peculiarità principale di questo programma è quella di 'catturare' le immagini di giochi che girano sotto DirectX e Glide (ovvero 3Dfx) e le immagini dei DVD, cosa che il normale grabbing delle schermate (tasto Stamp) e i più comuni cattura-immagini non sono in grado di fare. Le novità introdotte in questa versione sono molte, a partire dalla già menzionata aggiunta abilità di prendere immagini da dispositivi dedicati alla riproduzione di filmati (come i DVD, per l'appunto), con la limitazione che il filmato sia generato e gestito tramite DirectX. È stata poi migliorata la gestione del grabbing delle immagini: potete lanciare HyperSnap anche durante il gioco, senza timore che le foto non vengano scattate. La stabilità del programma è aumentata, e ora non dovrebbero più verificarsi i (comunque infrequenti) crash dei giochi a seguito dello scatto di una foto. È stata aggiunta la funzione di 'Quick Crop and Scale' al menu 'Capture': essa permette di definire una porzione di immagine che verrà automaticamente tagliata da quella scattata. Questa funzione risulta particolarmente comoda in giochi o filmati che, per avere un aspetto più cinematografico, presentano i consueti bordi neri in alto e in basso.

• ICQ Rescue 3.0

Cartella Win95\ICQ Rescue 3.0
Chi usa spesso ICQ (parecchie persone, e io sono tra queste) sa quanto è disastroso dover reinstallare il proprio sistema in seguito a un crash, a un upgrade, a un virus o semplicemente perché è troppo 'vecchio e sporco'. Infatti questo significa dover ripristinare da capo la propria lista dei contatti, ripescando uno a uno (ammesso di ricordarseli tutti) gli amici che comparivano nella lista del programma della Mirabilis, chiedendo loro di poterli reinserire nella lista, ecc. ecc. Niente di insopportabile, ma comunque una bella scocciatura. BoySoft ICQ Rescue viene in aiuto con una funzionalità limitata ma estremamente pratica: esso fa una copia di backup dei propri bookmark e della propria lista di contatti, che può essere ripristinata comodamente dopo aver reinstallato ICQ sul PC, facendo sì che tutto torni immediatamente come era prima, e senza sforzo alcuno. Ovviamente questa procedura può essere fatta tranquillamente a mano, in fin dei conti si tratta di copiare alcune directory, ma quali delle nove presenti nella directory ICQ? Qui nessun problema, invece: anche chi (come me) usa ICQ senza curarsi affatto di come sia organizzato potrà agilmente fasi una copia di sicurezza dei dati più importanti (e solo quelli) di questo programma.

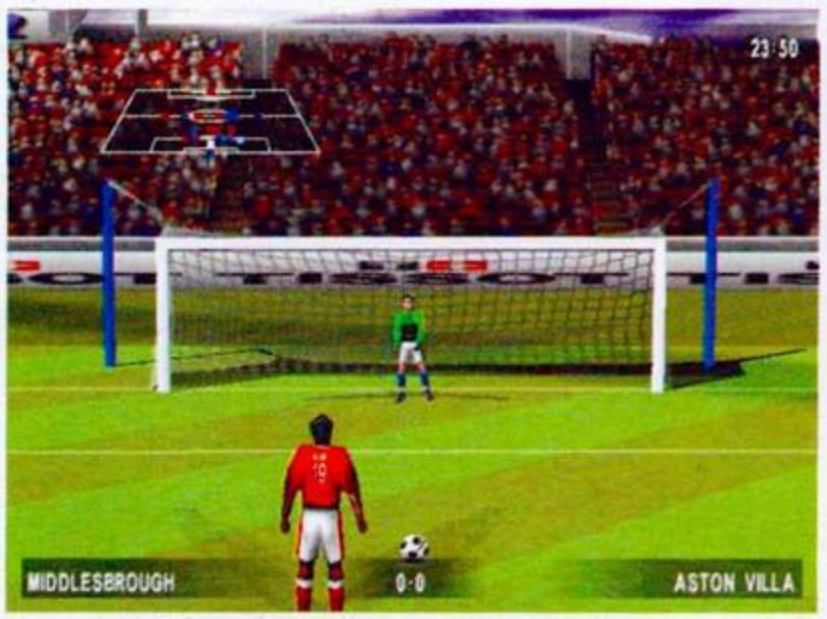
• Internet Cost 3.0

Cartella Win95\Internet Cost 3.0
Il nostrano Fabio Tarantino ha realizzato un bellissimo programma che farà la gioia (o la disperazione, fate voi) di quanti usano ossessivamente Internet e vorrebbero avere sotto controllo l'esatta quantità di denaro che spendono per la rete (e in questo senso non si può certo dire che la bolletta trasparente di Telecom ci aiuti granché): Internet Cost 3.0. Per installarlo non dovete far altro che copiare la directory dove volete sul vostro hard disk, dopodiché cliccare due volte sul file intcost3.exe: inizialmente dovreste ricevere due messaggi di errore generati dal programma che cerca i file di configurazione; premete OK e verranno automaticamente generati. Non serve dire molto altro: basta lanciarlo prima di connettersi (o meglio, nelle opzioni del programma, fare in modo che parta automaticamente con Windows95) e lui terrà traccia del tempo di connessione (conteggiando i costi a essa relativi, in funzione dell'ora -controllate che il vostro orologio di sistema sia a posto!- e della tariffa che usate).

NEXT

WORLD LEAGUE SOCCER 99

World League Soccer '99, sviluppato dalla Silicon Dreams e prodotto dalla Eidos Interactive, è una simulazione calcistica che va a inserirsi in un mercato con pochi contendenti i quali, però, hanno occupato in questi anni delle posizioni da cui possono essere scalzati solo con estrema difficoltà. Se possa essere WLS 99 la mina vagante del gruppo spetterà a voi deciderlo ma ammetto che sono rimasto un po' perplesso di fronte a un titolo che, inspiegabilmente, pare dare il meglio di sé più su PlayStation che non su PC. Comunque sia i demo sono fatti apposta per essere provati per cui fiondatevi a razzo nella cartella \WORLD LEAGUE SOCCER 99 del vol. 56, cliccate due volte sul file `setup.exe` e, mai come in questo caso, il gioco è fatto. I requisiti di sistema includono, come minimo (ma davvero minimo) un Pentium 90 con 16MB di RAM; sono supportate le schede video accelerate compatibili con le Direct3D.



ACTUA SOCCER 3

Eccoci giunti all'atteso terzo episodio della saga Actua Soccer, l'unica in questi anni capace di competere almeno un po' con lo strapotere di FIFA. Pur restando dell'idea che l'unico e inimitabile gioco del calcio sia Winning Eleven Final Version per PlayStation, ammetto che Actua Soccer 3 rappresenta un gradevole tentativo di creare una simulazione veloce, divertente e senza troppi fronzoli. Che poi ci sia riuscita o meno questo spetterà al Della Calce dirlo, però non nego che il dimostrativo contenuto all'interno della directory \ACTUA SOCCER 3 del vol. 57 si lascia giocare tranquillamente. Oltre che da tastiera il titolo è controllabile anche con un SideWinder, mentre coi tasti funzione si selezionano le varie visuali.
Secondo me FIFA resta il migliore, però Actua Soccer 3 vince decisamente lo scontro con World League Soccer 99, che avrete modo di provare anch'esso questo mese. Tra le caratteristiche della versione finale abbiamo oltre 450 squadre da scegliere, competizioni di ogni tipo, un database di oltre 10.000 giocatori, 30 stadi in cui gareggiare tra i quali Old Trafford, Nou Camp, Amsterdam Arena e Wembley, la possibilità di personalizzare tipo di gioco, campionato, coppe e calciatori, oltre 50 tipi diversi di teste, e una grafica con più di 500 poligoni per giocatori e oltre 1000 per gli stadi. I requisiti minimi di sistema, al momento in cui scrivo a me sconosciuti, sono valutabili attorno a un Pentium 166 con 32MB di RAM, meglio se con scheda accelerata.

ASGHAN: THE DRAGON SLAYER

La Silmarils è una vecchia conoscenza dei videogiocatori più maturi, che nonostante svariati tentativi non è mai riuscita a uscire da un certo anonimato. Ci riprova stavolta con Asghan, una specie di Tomb Raider ad ambientazione fantasy prodotto dalla Grolier Interactive. Già da qui avrete modo di capire che non potrete contare su pistole semiautomatiche e fucili a pompa, bensì su spadoni medievali, archi e balestre; e così, nei panni di Asghan, dovrete risolvere i soliti puzzle, evitare le consuete trappole e vincere gli inevitabili duelli che di volta in volta vi troverete ad affrontare, il tutto nell'intento di vendicare la morte di vostro padre e di liberare la vostra landa dal flagello dei draghi che la infestano. Contenuto all'interno della directory \ASGHAN del vol. 56 nella forma di un archivio autoscompattante di nome `asghandemo.exe`, il demo per girare richiede quantomeno un Pentium 120 con 16MB di RAM; ovvio è che con questa configurazione ormai si carica a malapena il programma di installazione, per cui vi consiglio vivamente almeno un P200 con 32MB di RAM; sono poi supportate le schede accelerate 3Dfx Glide e tutte le altre supportate dalle Direct3D. Come unica notazione, segnalo qui che terminata la procedura di copiatura dei file sul vostro disco rigido, verrà lanciato automaticamente il programma di setup: affinché si possa giocare è prima necessario cliccare su "Salva Configurazione" e quindi su "Gioco"; avverto infine che il sottoscritto non è riuscito a far andare il sonoro con la sua Sound Blaster Live!: non so se si tratti di un problema di driver o del dimostrativo stesso che non prevede l'audio, ma in questo secondo caso preparatevi a un certo silenzio durante la vostra sessione ludica.

• MP3 To EXE 1.5

Cartella Win95\MP3 To EXE 1.5
Eccolo! È lui, il programma che tutti noi stavamo aspettando! L'uovo di colombo, la panacea di ogni male, l'utility che ci svincola per sempre dalla dipendenza dell'ultima versione del nostro riproduttore di file MP3 preferito. MP3 To EXE è un semplice pezzo di software che prende dei file in formato .mp3 e li converte in file eseguibili, che possono quindi essere lanciati su qualsiasi PC che monti una scheda sonora, senza la necessità di un riproduttore ad hoc, che è contenuto nel file .exe stesso. L'eseguibile stesso, una volta lanciato, ha l'aspetto familiare di WinAMP, seppur dotato di molte meno opzioni: visualizza la durata del brano, permette di modificare il volume dell'ascolto, di cambiare la priorità del file (perché non occupi troppe risorse di sistema), di ripetere in loop la canzone e di fermarne l'esecuzione in ogni istante. Lo scotto da pagare per questo è la (lievemente) aumentata dimensione del file sonoro, dato che al suo interno contiene il riproduttore. AVVERTENZA: conoscete tutti le leggi e le norme sul copyright. L'autore del programma, Claudio Todeschini e The Games Machine non sono in alcun modo responsabili dell'eventuale cattivo o improprio uso che i lettori possono fare di questo programma. Ricordo che non potete duplicare canzoni protette da diritti d'autore se non per fini personali: ogni distribuzione, riproduzione, ecc. ecc. non autorizzate sono perseguibili a norma di legge. E non dite che non vi abbiamo avvertito.

• TweakJr 99 2.0

Cartella Win95\TweakJr 99 2.0
TweakJr 99 vi permette di personalizzare moltissimi degli aspetti di Windows9x con estrema facilità e semplicità, senza preoccuparsi di dover mettere mano al registro di configurazione (vero mostro di fine millennio, baubau che nessuno osa disturbare). Una volta installato e lanciato vi troverete davanti a una finestra con undici linguette da sfogliare, ognuna con le sue belle opzioni e modifiche da apportare al sistema. AVVERTENZA: l'uso improprio di questo programma potrebbe rendere instabile il sistema, se non bloccarlo del tutto. Nessuno, a partire dall'autore del programma passando per il sottoscritto o per chiunque lavori per TGM è responsabile dei possibili danni derivanti dall'uso sbagliato di questo software. Sebbene TweakJr99 sia abbastanza innocuo, non fate cose di cui potreste pentirvene: non modificate cose che non sapete poi come ripristinare e, soprattutto non bloccate il desktop e poi disinstallate il programma: hai voglia a rimettere a posto tutto, dopo.

• Windows Pictures

Cartella Win95\Windows Pictures
WP è una piccola utility che, analogamente a quanto visto il mese scorso con WindowBlinds, permette di personalizzare totalmente l'aspetto delle finestre di Windows9x, sempre piuttosto anonimo e grigetto, dando loro una ventata di colore e di novità: esso modifica gli sfondi delle barre degli strumenti, dei bottoni, dei menu, dei bordi delle finestre, sostituendoli con più allegre e variegate immagini. Installate il programma, e lanciate poi la configurazione del software, che vi mostrerà 5 bottoni utili a definire ogni proprietà del programma. Gli altri tasti lanciano l'help in linea e consentono di registrarsi. Notate che un link a WP verrà messo in esecuzione automatica.

• ACDSee 2.4

Cartella Win95\ACDSee 2.4
Il primo programma di questo mese è un visualizzatore di immagini: anzi, potremmo meglio definirlo IL visualizzatore di immagini, vista la fama e popolarità che si è fatto in tutto il pianeta, e che già visto la sua pubblicazione in quest'angolo del CD nelle sue precedenti versioni (l'ultima risale al mitico numero 47). Gloria e onori più che meritati, comunque: le potenzialità del programma e la sua semplicità d'uso sono tali da giustificare l'incredibile diffusione di questo pacchetto, un vero "must" per ogni PC. Esso permette di visualizzare con estrema rapidità e in sequenza tutte le immagini presenti in una directory, di sfogliare il contenuto di una cartella alla ricerca di immagini, di stamparle e di metterle come fondo di Windows95, più altre cose che vedremo in dettaglio.

• Adobe Acrobat Reader 3.02

Cartella Win95\Adobe Acrobat Reader 3.02
Nuova versione del più famoso visualizzatore di documenti in formato Portable Document Format (estensione .pdf) a cura della Adobe: Acrobat Reader, giunto ora alla versione 3.02. Con questo programma potrete leggere, navigare e stampare i file in formato .pdf, avvalendovi di un'interfaccia estremamente completa e facile da usare. Una volta aperto un file da leggere (tramite la consueta funzione di 'Open' dal menu 'File', piuttosto che con un doppio clic sul documento da leggere), potrete attivare tre modalità di visualizzazione del documento grazie ai primi tre bottoni a sinistra nella barra degli strumenti: quella normale a schermo intero; quella che mostra, sul lato sinistro dello schermo, i segnalibri (bookmark) in modo da orientarsi rapidamente all'interno del documento, e quella con i thumbnail e la pagina corrente.

RESIDENT EVIL 2

Seguito di uno di quei giochi che secondo me hanno fatto la storia dell'intrattenimento videoludico per PlayStation e che, non capisco perché, non è piaciuto su PC, Resident Evil 2 si colloca su una linea temporale successiva agli accadimenti del primo episodio (giusto così, in fondo è un sequel e non un prequel) nella quale, come avrete modo di scoprire, gli zombie non erano un episodio limitato alla villa in cui vi trovavate a muovere i vostri passi nel primo Resident Evil. Siccome l'intro presente nel dimostrativo manca del lunghissimo filmato presente nella versione completa, sappiate che voi impersonerete Leon, una giovane recluta della Polizia che si troverà a dover fuggire, insieme a una leggiadra donzella, da una cittadina piena di non-morti. Fuggiti via in macchina dal luogo infestato, finirete con lo scoprire un simpatico zombie sul sedile posteriore, il quale, cercando di addentarvi alla giugulare, vi farà sbandare rovinosamente fuori strada. Quasi a farlo apposta, dopo pochi secondi verrete investiti da un camion condotto a folle velocità da un conducente morso pochi minuti prima e in procinto di trasformarsi anch'esso in un zombie. Ecco quindi spiegato perché il dimostrativo, contenuto all'interno della cartella \RESIDENT EVIL 2 del vol. 57 (nome file: `residentevil2.exe`), inizierà con voi a ridosso di un ammasso di lamiere in fiamme. Il demo durerà solo per dieci minuti, durante i quali, se sarete bravi, riuscirete ad arrivare alla stazione di Polizia e a entrare in possesso di un fucile a pompa. Importantissimo, per proseguire nel gioco, sarà l'utilizzo dell'inventario: ricordatevi di "combinare" spesso la pistola con le munizioni, in modo da ricaricarla, e tenete presente che gli zombie non vanno giù al primo colpo e che, se sotto il loro corpo non si forma una pozza di sangue, allora sono ancora vivi e si rialzeranno o vi morderanno le caviglie. Se riuscirete a prendere il fucile a pompa, invece, una buona tecnica è aspettare che si facciano sotto quindi alzare la mira e sparare alla testa, che verrà via con un colpo solo facendovi così risparmiare sulle munizioni. Resident Evil 2 è interamente giocabile da tastiera ma, essendo la conversione di un titolo per PlayStation, con un SideWinder è meglio (con gli altri joypad non sicuro che funzioni, vedete voi). I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 166 con 16MB di RAM, ma è meglio possedere una qualsiasi scheda compatibile con le Direct3D. Segnalo che essendo un gioco che viene eseguito direttamente da CD, quando lo lancerete dall'interfaccia grafica, questa verrà immediatamente terminata.

DIABLO 2

Quello contenuto all'interno della cartella \DIABLO 2 del vol. 57 non è un dimostrativo ma un filmato (che dovrebbe poi essere l'intro del gioco, stando a quanto si dice) che circola già da mesi in quel di Internet. Il perché non sia stato inserito nella sezione dei Trailers è presto detto: non né un AVI, né un QuickTime né tantomeno un MPEG, quindi non è interfacciabile direttamente. Per questo motivo, già immaginandomi qualche critica, ho preferito lasciare stare e tenermi questo filmato sul mio hard disk. Coincidenza vuole che con l'avvicinarsi dell'uscita dell'atteso seguito di Diablo molta gente abbia iniziato a chiedermi del materiale in proposito ai gioco della Blizzard, motivo per cui all'interno dell'archivio eseguibile `diablo 2.exe` troverete qualcosa che senz'altro stuzzicherà il vostro appetito in attesa di qualcosa di più giocabile. Buona visione!

ALIENS VS. PREDATOR

A differenza dei soliti arcade in soggettiva in cui gestite un solo personaggio, questo Aliens vs. Predator si distingue per il fatto che in esso potrete vestire i panni sia di un marine spaziale, che di un Predator o addirittura di un degli alieni che hanno reso celebre la quadrilogia interpretata dall'inossidabile Sigourney Weaver. Nel primo demo, che ho avuto il piacere di proporvi il mese scorso, avevate provato cosa volesse dire essere IL cacciatore per antonomasia, la creatura venuta dallo spazio il cui unico hobby è quello di andare in giro per pianeti abitati in cerca di prede cui staccare testa e colonna vertebrale, a mo' di trofeo.
Ebbene, in attesa di un (si spera) futuro demo in cui potremo essere un Alien, questo mese la FOX Interactive ha rilasciato un dimostrativo in cui vestiremo i panni di uno sfigatissimo marine, e uso questo termine perché al di là del fucile d'ordinanza, il figuro in questione non può neanche lontanamente competere né con la forza bruta di un Alien né con la sofisticata e letale tecnologia di un Predator. Contenuto all'interno della cartella \AVP_MARINE del vol. 56 all'interno di un file autoscompattante di nome `avsp_marine.exe`, il demo in questione si segnala per il fatto che, una volta copiati i file su HD, per farlo funzionare NON dovrete lanciare il canonico file `setup.exe` bensì direttamente quello di nome `avp_marine_demo.exe`. I requisiti di sistema ammontano a un Pentium 200 con 32MB di RAM; sono supportate le schede accelerate compatibili Direct3D .

• ClipMate 5.0.4

Cartella Win95\ClipMate 5.0.4
Ogni applicazione che permetta la visualizzazione o la modifica di oggetti di qualsiasi natura (programmi di videoscrittura, fogli elettronici, programmi di grafica, browser, la stessa shell di Windows95) ha a disposizione una funzione che permette, una volta selezionato un documento o parte di esso, di inserire il contenuto della selezione in un'area di memoria apposita, denominata appunto clipboard o appunti, tramite il comando di Taglia e Copia; l'operazione inversa si esegue tramite il comando Incolla, che inserisce la selezione correntemente in memoria all'interno del documento. Ebbene, questa funzione è decisamente comoda e ovvia per chi usa Word o analoghi programmi per scrivere, qualora si debba ripetere un paragrafo o si debba spostarlo in un altro punto del documento senza doverlo per questo riscrivere. Meno ovvia ma altrettanto comoda risulta la clipboard anche per spostare dei file da un punto all'altro del computer (o dei computer!): 'tagliateli' da dove si trovano e 'incollateli' nella directory di destinazione! Ma gli appunti hanno un limite, e cioè quello di avere una sola area di memoria a essi riservata: questo vuol dire che potete tagliare un paragrafo di un documento, scordarvene e successivamente copiare una selezione di un immagine nella clipboard. Come recuperare il testo di prima? Non è più possibile, perché è stato sostituito dall'immagine. ClipMate viene incontro a chi è particolarmente distratto e rischia di perdere dati in questa maniera, ma anche a chi desidera velocizzare il proprio lavoro.

• DragStrip 3.6

Cartella Win95\DragStrip 3.6
Questo programma è molto semplice e utile allo stesso tempo: si tratta di una sorta di "barra delle applicazioni" che costituisce una comoda ed efficace alternativa al Menu Avvio di Windows9x, in cui mettere tutte le applicazioni, cartelle e altro cui accedete con maggior frequenza: questo programma si rivela molto utile per chi, come me, lancia sempre quelle 5-10 applicazioni e quei 5-10 giochi, ma che per motivi diversi si trova installato sul PC decine di programmini più o meno utili.

• K-Jöfol 0.5

Cartella Win95\ K-Jöfol 0.5
Signori, finalmente posso presentarvi il nuovo riproduttore di MP3, destinato a soppiantare il familiare WinAMP. Questo pezzo di software avrebbe dovuto fare la sua comparsa già parecchi mesi or sono, nella versione 0.42: peccato che giusto un paio di giorni prima della chiusura del CD (e per fortuna, aggiungo io) la Yamaha abbia minacciato di citare in giudizio l'autore del programma, rOn, per aver utilizzato un decoder VQF, proprietà della casa giapponese, senza previa licenza. Ovvio che la versione incriminata diventasse illegale e sparisse dalla circolazione; tutta la comunità di fanatici dell'MP3 si è messa in religiosa attesa della nuova versione 0.5, legale e annunciata come imminente più volte nei mesi di novembre e dicembre, fino a diventare realtà in quello di gennaio. Ma perché tutto questo entusiasmo, direte voi? Provatelo, e lo scoprirete! Innanzitutto, dal punto di vista della programmazione, K-Jöfol è il riproduttore più veloce (nel leggere le tracce e nel riprodurle), è quello che occupa meno risorse di sistema in assoluto, ed è quello che offre il maggior numero di feature per renderlo poco oneroso per il sistema. In secondo luogo, e questo è veramente incredibile, ha un'interfaccia grafica che definire strepitosa è poco (in virtù anche delle possibilità di personalizzazione che offre): un design davvero innovativo, tecnologico e facile da usare. Note sull'installazione: il programma fornisce un path di installazione che comprende la directory Program Files: scegliete invece il bottone 'Path' e cliccate su 'C:\Programmi' e poi su OK: all'interno di questa il software creerà la directory \Kjofol, in cui si installerà senza problemi. Non vengono creati link di nessun genere, onde per cui dovrete provvedere a mano a crearli (sul desktop o nel menu avvio, come preferite).

• Graphic Workshop Professional 2.0a

Cartella Win95\Graphic Workshop Professional 2.0a
Questo programma di grafica include una gran quantità di tool e di strumenti per la gestione e la manipolazione delle immagini. L'interfaccia del programma è simile a quella di Explorer di Windows, per cui a sinistra c'è una finestra con la struttura ad albero del vostro hard disk, mentre a destra c'è il contenuto della cartella correntemente selezionata. È possibile visualizzare le immagini come thumbnail di dimensioni differenti, o come semplice elenco di file. Tutte le funzioni del programma sono richiamabili dai menu o cliccando col tasto destro sulle singole preview delle immagini.

• TClockEX 1.3.1

Cartella Win95\TClockEX
TClockEx è un piccolo programma che migliora la visualizzazione dell'orologio di sistema integrato in Windows9x. Con questa utility è possibile visualizzare, senza -praticamente- alcuno spreco di risorse, la data e le risorse libere del sistema, nel formato che preferite. C'è da chiedersi perché non sia stato previsto nella versione originale del sistema operativo

MICROSOFT PINBALL ARCADE

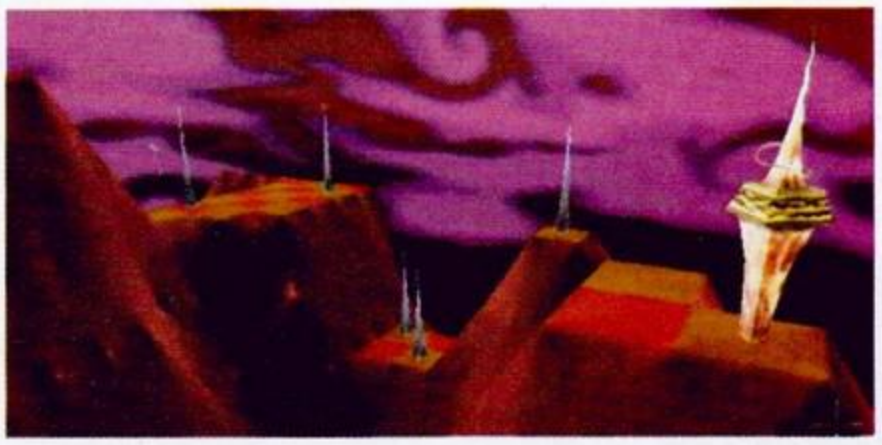
Microsoft Pinball Arcade è un interessantissimo simulatore di flipper della Microsoft e uso questo aggettivo non tanto perché si tratti di una simulazione particolarmente spettacolare o dalla grafica sconvolgente, quanto perché racchiude in essa la storia di un mezzo di intrattenimento adesso come adesso un po' primitivo ma pur sempre accattivante.
In Microsoft Pinball Arcade troverete infatti 7 dei tavoli che hanno fatto la storia dei flipper a partire dal progenitore Baffle Ball del 1931 (che non sembrava neanche un pinball) fino ad arrivare a quelli più recenti, quali Cue Ball Wizard nel 1992. Non aspettatevi però di poterli provare tutti nel dimostrativo presente nella directory \MICROSOFT PINBALL ARCADE (nome file: mspinballarcadetrial.exe), ma accontentatevi di uno solo e cioè Haunted House del 1982. Ai deboli di cuore segnalo che Microsoft Pinball Arcade può dare dei problemi con alcuni monitor che non supportino elevate frequenze di aggiornamento con palette superiori ai 16-bit e risoluzioni uguali o superiori all'800x600 (giusto per non fare esempi, il monitor di casa mia). In tal caso lo schermo diventerà nero, spegnendosi, ma basterà premere la combinazione di tasti ALT+TAB per tornare al desktop di Windows 95/98 e da lì chiudere l'applicazione premendo contemporaneamente CTRL+ALT+CANC e selezionando quindi il nome Microsoft Pinball Arcade dalla lista. I requisiti minimi di sistema ammontano a un Pentium 90 con 16MB di RAM e Windows 95/98 con installate le relative DirectX 6.

DRIVER

Come ho già avuto modo di dire nel corso della preview che trovate da qualche parte in questo numero, il gioco dei Reflections non dev'essere confuso con uno di quei simpatici programmini che permettono all'hardware del vostro PC di funzionare ma dev'essere preso per quello che è, e cioè un interessantissimo gioco di guida, di uscita prossima ventura, in cui vestirete i panni di un agente della Polizia che si infiltra nella malavita locale fingendosi un autista pronto a tutto. In attesa di un dimostrativo giocabile, che non dovrebbe tardare molto, credo possiate cominciare ad assaporare le atmosfere di Driver grazie al rolling demo contenuto all'interno della cartella \DRIVER del vol. 57 (nome file: game.exe). Segnalo qui che l'interfaccia grafica è stata programmata in modo tale da terminare automaticamente non appena lanciate il dimostrativo, per evitare i notevoli rallentamenti che possono derivare da due applicazioni funzionanti contemporaneamente.

THE SENTINEL RETURNS

Sentinel Returns è un gioco che merita di essere visto, per cui affrettatevi a leggere queste poche righe e quindi tuffatevi nel suo mondo: se avete già visto la sua versione primigenia sapete cosa vi attende, altrimenti basteranno alcune brevi note. Il gioco è ambientato in una serie di mondi tridimensionali, ricchi di dislivelli. Nel punto più alto di ogni mondo c'è la sentinella, nel punto più basso ci siete voi, che siete essere energetico costretto a vivere all'interno di un robot. Il vostro scopo è riuscire a raggiungere la medesima altezza della sentinella, in modo da vedere il riquadro di terreno dove appoggia la sua base e assorbirla, avanzando così ai livelli seguenti (si possono anche saltare dei livelli, se si assorbe molta energia). Purtroppo per voi il vostro robot non si può muovere: dovrete perciò crearne uno nuovo dal nulla e trasferirvi al suo interno, per spostarvi. Le cose non sono però così semplici: potete infatti creare un robot solo sui riquadri che siete in grado di vedere e il procedimento richiede dell'energia, che può essere recuperata solo assorbendo gli oggetti presenti nello scenario (degli strani alberi, sostanzialmente, ma anche i macigni e i vostri vecchi robot). La chiave del successo sta nel creare pile di macigni (usando altra energia) e nel porci in cima un robot, per raggiungere altezze sempre più elevate. Ecco tutto, geniale vero? Le cose sono complicate dal fatto che la sentinella, quando vi scopre, assorbe la vostra energia, fino a distruggervi se non riuscite a fuggire in un nuovo robot, e da quello che ben presto nei livelli troverete ad aiutarla dei guardiani, in grado di mettere a dura prova la vostra abilità. Spero di avervi fatto venire l'acquolina in bocca: non vi resta che scoprire quali tasti usare nel gioco e poi sarete pronti a iniziare.



Buon divertimento!

Tasti freccia (o mouse): girare il vostro robot
Barra spaziatrice: attiva e disattiva il cursore
[A]: assorbe l'energia di qualsiasi oggetto
[B]: crea un oggetto nel riquadro selezionato
[O]: trasferimento nel robot selezionato
[R]: crea un robot nel riquadro selezionato
[H]: fuga in un robot creato a caso nel livello, uscita dal livello, suicidio con energia troppo bassa

Microsoft... La bellezza formale del programma è come esso funziona, dato che non risulta affatto intrusivo per l'utente, non cerca di disegnare il proprio display o altro, ma si aggancia proprio al sistema operativo e migliora l'originale orologio, senza aggiungere 'immondizia' superflua: questo vuol dire che TClockEX non è un orologio alternativo, ma quello originale radicalmente "truccato".

• Audiosoft Virtuosa Gold 3.01

Cartella Win95\Virtuosa Gold 3.01
Il programma con il nome più lungo che abbia mai provato: la denominazione completa è "VIRTUOSA: Virtual Hi-Fi System Gold version 3.01". Pfiuu! Ma di che cosa si tratta esattamente? Virtuosa Gold è un software che permette di trasformare il vostro PC in un vero e proprio stereo ad alta fedeltà e in un potente Jukebox. Con Virtuosa potrete riprodurre tutti i file sonori possibili e immaginabili, organizzarli in compilation organizzate per artisti, genere, formato, oppure metterle sui vostri CD registrabili (tramite un programma di masterizzazione incluso nel prodotto), il tutto facilitato da una comoda e semplice interfaccia di tipo Drag'n'Drop. Con Virtuosa avrete a disposizione anche un lettore CD, la possibilità di reperire informazioni sui CD musicali da Internet (query CDDB), salvare i file in formato simile all'MP3 (uguale in dimensioni e qualità di riproduzione, ma udibile solo con Virtuosa di Audiosoft); Virtuosa integra dei driver sonori dedicati per spremere il meglio dalla vostra scheda sonora, sia durante la riproduzione di file sonori che nella lettura di CD musicali. AVVERTENZA: ogni riproduzione, noleggio, distribuzione, esecuzione pubblica ecc. ecc. di brani musicali o loro spezzoni coperti da copyright senza il consenso dei rispettivi proprietari sono vietati per legge.
SECONDA AVVERTENZA: non tutti i masterizzatori sono supportati da Virtuosa. L'elenco delle periferiche supportate in questa versione è presente nel file readme.txt; non è escluso che il vostro masterizzatore non funzioni, comunque: potete verificare sul loro sito se è stato aggiunto di recente nella lista di quelli supportati o provare dal vivo.

• VoiceNet VRS 98

Cartella Win95\VoiceNet VRS 98
Finalmente un programma divertente! Tutti i programmi che presento sui Silver Disk sono di solito molto seri, utili, proposti nella speranza che possiate trovarvi meglio nel vostro lavoro o comunque usando il computer. VoiceNet è invece uno di quei software che potremmo catalogare come gadget: non si tratta di un programma senza il quale non si può vivere, ma è talmente divertente e rilassante da usare (e perché no? Utile) che potrebbe rivelarsi una piacevole e inaspettata sorpresa (almeno così è stato per me). L'utility in questione è un programma di riconoscimento vocale che, se opportunamente configurato e "addestrato", permette di interagire profondamente col sistema operativo utilizzando la voce anziché i consueti mouse e tastiera. I requisiti di sistema per poterlo utilizzare sono (oltre al PC, ma su questo direi che ci siamo) un microfono e una scheda sonora qualsiasi.

• WaterfallPro 2.01

Cartella Win95\WaterfallPro 2.01
E anche questo mese, come ormai sta diventando consuetudine da un po' di tempo a questa parte, eccoci alla parte più 'rischiosa' del Silver Disk, ovvero i programmi dedicati a chi fa dell'overclock una delle proprie ragioni di vita. Ma di cosa stiamo parlando, esattamente? Di WaterfallPro 2.01, un tipo di software che esegue una funzione molto semplice, ovverosia far eseguire al processore l'istruzione HLT quando questo non è impegnato, e cioè mentre il sistema sta, per esempio, accedendo al CD o alla scheda sonora. L'istruzione HLT di fatto 'spegne' la CPU che può quindi dissipare il calore accumulato fino a quel momento. Dovete infatti sapere che i microprocessori sono composti di transistori e resistenze, e quando sono sottoposti a una mole elevata di lavoro tendono a surriscaldarsi, e l'eccessivo calore può portare a malfunzionamenti del sistema (errata interpretazione dei segnali di tensione, per esempio, che in parole spicce significa confondere gli zero con gli uno) e una sua instabilità. Chi overclocca un processore lo spinge oltre il suo valore nominale, e questo significa farlo lavorare oltre la soglia per la quale è stato progettato; il discorso fatto in precedenza sul surriscaldamento della CPU trova qui la sua ottimale piattaforma. Raffreddare il chip è quindi importante se si decide di 'pompare' la propria CPU, e a volte una ventola adeguata e potente (magari accoppiata a della pasta siliconica) non basta. WaterFall Pro svolge il compito di lanciare l'istruzione HLT quando il processore non è impegnato, e si disabilita quando viene generata un'istruzione che richiede l'intervento del cuore pulsante del vostro sistema. In altri sistemi operativi come OS/2, Linux o Windows NT questo compito è svolto dal sistema medesimo, mentre questo non avviene in Win95/98. AVVERTENZE: la pratica dell'overclock è scoraggiata da qualsiasi produttore e i danni da essa derivati non sono assolutamente coperti da alcuna garanzia. Il sottoscritto e The Games Machine non si riterranno assolutamente responsabili di alcun danneggiamento o perdita di dati o chissà che altro derivante dallo spingere il proprio sistema oltre i limiti per il quale è stato progettato. Ricordo inoltre che questi programmi non garantiscono il successo dell'overclocking: aiutano a raffreddare la CPU, ma se il PC non parte dopo che avete portato il Celeron300A a 600MHz non prendetevela con nessuno: semplicemente rimettete tutto come era prima.

Cosa diavolo combinano quei ragazzacci?

Tranquilla nonnina, i tuoi vicini si sono fatti un BlasterPC™

Se dai tuoi vicini succedono cose strane, c'è di mezzo un BlasterPC™! Il top della potenza multimediale per divertirsi giocando, guardando film, ascoltando musica: sempre col massimo coinvolgimento grazie ai suoi fantastci effetti speciali audio e video. Allora cosa aspetti? Fatti anche tu un BlasterPC™!

Caratteristiche

- Lettore DVD 5x - 32x
- Scheda Dxr2 MPEG
- Sound Blaster Live!
- Altoparlanti PCWorks FourPointSurround
- Acceleratore 3D Blaster Voodoo2 12 Mb
- Graphics Blaster Exxtreme AGP
- Modem Fax Voice 56k
- Webcam II USB
- Pentium II - Ram 64 Mb - HD 6,4 Gb
- Unreal, Incoming, Ultimate Race Pro e molti altri programmi

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

PER SAPERE IL PUNTO VENDITA A TE PIÙ VICINO

DOVE Numero Verde 167-811828

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

COMPUTER UNION

PER CONOSCERE IL PUNTO CREATIVE CONNECTION PIÙ VICINO: 02-82 28 161

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl - le immagini sono puramente idicative.

Abbiamo già quattordici anni e giochiamo ancora

Alla testa di una flotta corsara per creare il tuo impero.
Corsaire ti dà un'opportunità unica per dare prova delle tue capacità.
In uno scenario originale e di impressionante realismo, grazie a una fedele ricostruzione storica, proverai l'emozione unica di abbordare i vascelli avversari.

Corsairs

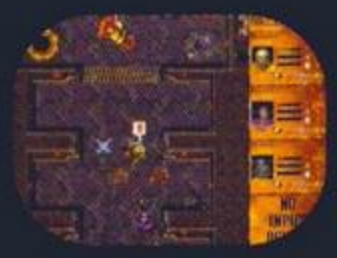
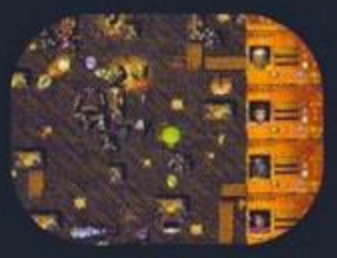
MONOLITH PRODUCTIONS

www.lith.com

Per informazioni commerciali: sales.it@microids.com

Smacker

Fare a botte non è mai stato così divertente!
Get medieval unisce la dinamica sfrenata di un gioco d'azione, l'originalità di una scenografia medievale, la bellezza della grafica 3D e il divertimento irresistibile di una rappresentazione dissacratoria e demenziale.

GET MEDIEVAL

Da 14 anni sul mercato dello sviluppo e della distribuzione di videogiochi, Microids ha al suo attivo la realizzazione di più di 200 prodotti interattivi. Le principali piattaforme di sviluppo sono CD ROM e Playstation. A partire dal 1999 Microids sarà attiva anche nello sviluppo di titoli per Nintendo N64® e Nintendo Color Game Boy®. Molti dei giochi sviluppati nel corso di questi anni hanno ricevuto importanti riconoscimenti internazionali: fra questi troviamo Genesia (pubblicato negli Stati Uniti da Mindscape con il titolo di Ultimate Domain), Grand Prix 500 (pubblicato da BroderBund con il titolo Super Bike Challenge), SuperSki 1 e SuperSki 2 (pubblicati da Mindscape con il titolo di Winter Sports) e SuperSki Pro (pubblicato da Broderbund con il titolo Down Hill Challenge). Da oggi Microïds è presente anche in Italia.

MICROÏDS
www.microids.com

NEWS

UN NATALE ESPLOSIVO

Si è trattato di una stagione natalizia esplosiva per quanto concerne il mercato dei videogiochi: la crescita d'interesse, la maggiore disponibilità economica e la concomitanza di una ricca serie di titoli interessanti ha reso il Natale '98 uno dei più brillanti nella storia dei videogiochi. In Italia era praticamente impossibile trovare una PlayStation (a meno di accettare costosi "bundle"), mentre nel mercato di riferimento europeo, quello inglese, i dati sono in assoluto i più alti di sempre. Come riporta il settimanale CTW, nel Regno Unito sono state vendute circa 250.000 PlayStation nelle due sole settimane precedenti al Natale, e circa 80.000 Nintendo64. I titoli guida per queste console sono stati Fifa '99 (che ha conquistato la palma di gioco più venduto), Tomb Raider III e naturalmente quel capolavoro che è Zelda: Ocarina of Time, che sta letteralmente spopolando. Le unità vendute in Europa dovrebbero già aggirarsi attorno al milione di pezzi, mentre negli USA il gioco ha sofferto grosse carenze di inventario, cosa che ha peraltro giovato alle vendite dell'altro titolo prominente del momento per l'N64, Turok 2 della Acclaim. Una speciale edizione limitata di Zelda, con l'involucro della cartuccia color oro, sembra sia venduto via Internet addirittura al doppio del prezzo originale. Secondo queste premesse, il 1999 dovrebbe essere un grande anno per il nostro settore. Staremo a vedere.

DUE HACKERS CINESI CONDANNATI A MORTE

La storia ha dell'incredibile: due hackers Cinesi introdottisi nel network di una banca per rubare circa 31.400 dollari (260.000 tuan) sono stati condannati a morte per la loro effrazione da una corte della Cina orientale. I due avevano aperto diversi conti nella stessa banca alcuni mesi fa, avevano installato un dispositivo di controllo direttamente su uno dei terminali, e l'avevano utilizzato per ridirigere circa 86.000 dollari verso conti fantasma. Dopodiché sono riusciti a effettuare un "prelievo". Al di là della gravità del reato, è incomprensibile per la mentalità occidentale che si possa morire per fatti del genere.

6.7 MILIARDI DI DOLLARI, EXCITE SI VENDE

La @Home Network ha acquisito il motore di ricerca e portale di Internet Excite per circa 6.7 miliardi di dollari, decidendo al contempo di riposizionare tutti gli assetti di Excite presso i propri sistemi ad alta velocità. Nel giorno seguente all'affare, le azioni di Excite hanno operato un balzo del 63 percento, quelle di @Home sono salite invece del 13 percento. L'affare è uno dei maggiori della storia di Internet, e si concluderà nel corso dei prossimi due mesi; Excite è attualmente il "portale" numero 2 della rete, e attrae con i propri servizi circa 17 milioni di utenti al mese.

LE NOMINATION DEL MILIA D'OR

L'edizione 1999 del Milia, la fiera multimediale che si svolge ogni anno a Cannes, in Francia, si preannuncia ricca di contenuti interessanti; la Reed Midem, la compagnia che organizza la fiera, ha operato un deciso rilancio della kermesse spostando l'asse d'equilibrio in maniera netta verso i videogiochi. Vi presentiamo qui di seguito i candidati per il consueto Milia d'Or, il premio che raccoglie i migliori giochi di tutte le categorie.

AZIONE:
- Colony Wars Vengance (PlayStation)
- Conflict Free Space (PC/MAC)
- Tekken 3 (PlayStation)
- Wargasm (PC/MAC)

STRATEGICI
- Commandos (PC/MAC)
- Operational Art Of War 1939 - 1955 (PC/MAC)
- Populous III (PC)
- Starcraft (PC)

SIMULAZIONI/SPORTIVI
- Diddy Kong Racing (Nintendo 64)
- F-Zero X (Nintendo 64)
- Gran Turismo (PlayStation)
- Grand Prix Legends (PC)

INTRATTENIMENTO
- Bust-A-Groove (PlayStation)
- ColonyCity (Web site)
- ShiftControl Interactive Music (PC/MAC)
- Uproar (Web site)

I premi verranno assegnati presso il Palais de Festivals nella serata del 12 febbraio.

ACTIVISION GUADAGNA E SI ALLEA CON PSYGNOSIS

La Activision ha stretto un accordo di distribuzione con la Psygnosis in base al quale tutti i titoli della casa della civetta saranno distribuiti in Nord American dalla software house di BattleZone. Il primo gioco incluso nell'accordo è RollCage; la Psygnosis conta comunque di

IL FUTURO SI AVVICINA

Quasi 350.000 visitatori concentrati nell'arco di quattro giorni, più di tremila giornalisti accreditati, migliaia di aziende espositrici e un investimento promozionale senza precedenti hanno decretato nel 1998 il successo di Futurshow, una manifestazione sempre imprevedibile e interessante. La nuova edizione parte in maniera ancor più carismatica, proiettandosi non nel terzo millennio ma nel quarto (come recita la data Futurshow 2999) e proponendo a tutti i visitatori uno sguardo sulla tecnologia del futuro. Futurshow 2999 sarà una sorta di set televisivo, in cui andrà in onda il futuro, ovvero tutto quanto accade all'interno del salone. È questo il primo passo di un progetto che, grazie alle nuove opportunità offerte dalle tecnologie di trasmissione satellitare, può portare all'avvio di un canale televisivo tematico: Futurchannel. In un settore che si sviluppa con incredibile velocità, Futurshow 2999 metterà in rassegna i prodotti della tecnologia e dell'informatica che entrano nella nostra vita, sia professionale che domestica. Casa, formazione, lavoro, trasporti, salute, sicurezza, denaro sono soltanto alcuni degli aspetti della quotidianità che saranno toccati dalle nuove tecnologie esposte a Bologna dal 9 al 12 aprile (per la stampa anche l'8).
La passata stagione per noi di TGM è stata una grande prova, un allenamento, e la gestione dei Campionati Ufficiali di Games non è stata esente da pecche e da incertezze di cammino. Forti di quell'esperienza, quest'anno siamo tornati all'attacco proponendo una formula nuova che ha dell'incredibile. Pensate solamente che in palio ci saranno trecento milioni (!!!), cento dei quali in contanti per il vincitore assoluto dei Campionati. Una bella sommetta, che dite? Ma Futurshow 2999 non sarà solamente videogiochi e multimedialità consumer, dato che la fiera raddoppierà, segnando la nascita di un secondo salone complementare rigorosamente riservato alle aziende: Business to Business. In questa sede entreranno solo gli operatori che, seguendo un percorso particolare, potranno interagire tra loro, interloquire e costituire alleanze o concludere affari. Non mancheranno nemmeno i classici Oscar del CD-ROM e il Miglior Sito Web. Ne riparleremo più approfonditamente sul prossimo numero.

Duspaxol

CRONACHE DI BRITANNIA (diario di Ultima Online, capitolo XI)

Ringrazio sentitamente tutti quelli che, durante il mese appena trascorso, ci hanno scritto riguardo alle Cronache-CD. Questa volta abbiamo altre novità, che leggerete nell'introduzione del sito. Ve ne anticipo un paio: prima di tutto abbiamo un nuovo bardo, Tronky (un grazie al dimissionario Kappa), e secondariamente abbiamo aperto una collaborazione con Stratics! Ebbene sì, dopo una trattativa lunga ed estenuante (io lo dico, ma non è vero...) ci siamo assicurati la possibilità di tradurre i loro celeberrimi articoli. Per chi non lo sapesse, su Stratics scrivono persino alcuni membri dello staff della Origin! Troverete i primi editoriali sul prossimo numero.
Il look è stato rivisto da Invasato, al quale si è accesa la lampadina del creativo e, per dargli un'occhiata, dovete solo localizzare la directory \UO sul CD di TGM, aprirla e lanciare il file Cronache n.2.htm. Più facile di così! Ricordatevi di impostare la risoluzione 800x600 e di installare i font Black Chancery e Celticmd. Qualora ci fossero problemi di visualizzazione, dalla splash page è possibile accedere direttamente alla pagina di aiuto.
Per tutti coloro che fossero interessati, quel vecchietto di Macchia Nera ha aperto una mailing list dedicata ai giocatori italiani di UO. Per iscriversi non è necessario avere il gioco, basta essere interessati. Mandate una mail all'indirizzo uo_for_italy-request@list.to, mettendo nel body del messaggio la parola "subscribe" (senza le virgolette). Per cancellarsi, è sufficiente inviare un messaggio allo stesso indirizzo, mettendo "unsubscribe" (senza le virgolette) al posto di "subscribe". In una delle immagini, presa su Artic Island, potete vedere il nostro Macchia Nera mentre si gode il caldo di gennaio.
Circa un mese fa, McOrion ha fatto un giretto su Helios, incontrando sia Giskard che Sir Justi e passando un po' di ore a ricordare i bei tempi andati. La gozzoviglia è immortalata da una delle immagini: peccato che non possiate leggere i dialoghi, veramente aulici... Al termine della serata, McOrion ha chiesto a Justi di accompagnarlo alla cava dove stava minando. Mai si sarebbe aspettato di trovarvi Red Dragon, il mortale nemico!
McOrion era troppo appesantito dal cib... ehm, troppo debole per combattere, e Justi si è sacrificato facendosi inseguire dal nemico, che l'ha poi raggiunto e abbattuto. Tornato nella caverna, Red Dragon non è riuscito a trovare McOrion, grazie a un provvidenziale Hiding. Justi, resuscitato e tornato per aiutare l'amico, ha convinto il cattivo ad andare via, visto che ormai non c'era più niente da guadagnare. Mio caro Justi, ti sei meritato quel "Sir" che metti davanti al nome!
I Warmages of Justice crescono, avendo raggiunto a metà gennaio la bella cifra di 30 iscritti, e il sito dovrebbe essere attivo all'indirizzo computer.digiland.it/2040/. La terza immagine, con l'albero di Natale, è il bellissimo augurio inviato al mondo dallo staff di Mediterraneo.
Una gilda che parla poco, ma che in realtà è tra le più importanti di UO, a livello italiano, è la Confraternita dei Drago Nero. Sei di loro stavano pattugliando la zona a sud di Trinsic (il server è Drachenfels, il sito si trova presso cdn.stsoft.net/), ma ivi giunti hanno trovato un paio di PK che, attaccando di sorpresa, hanno ucciso uno del gruppo. La reazione dei confratelli ha messo in fuga i due, che sono tornati dopo pochi minuti con altri loschi figuri. Con l'aiuto della magia e di qualche trucco, hanno finito il lavoro. Ma non finisce qui, come diceva il mio 'contatto' all'interno della gilda: nessuno colpisce la Confraternita senza pagare le conseguenze, e i nostri hanno già scoperto dove si trova la casa dei nemici. Se volete dargli una mano (anche se, quando leggerete questo articolo, probabilmente sarà tutto finito) sappiate che i PK fanno parte della R. I. P. e la taglia di Project, il loro gm, ammonta a ben 100 k!
Questo capitolo delle Cronache, avviato a conclusione, è dedicato a Kain, il magnifico Templare di Taos che ci ha lasciato il 2 gennaio. Spero di non turbare l'immenso dolore dei familiari ricordandolo così, con il suo nome di battaglia. Ora, Kain, le pagine di TGM e le Cronache di Britannia porteranno sempre impresso il tuo ricordo. Questo è l'unico, piccolo regalo che possiamo farti.
The Virtues will guide your way.

Ametraal di Trinsic
(aka Alessandro La Spada)

QUATERNA PER LA ACCLAIM

L'inizio del 1999 si prospetta succoso, almeno a giudicare dai titoli presentati dalla Akklaim Entertainment: entro quest'estate (a parte cause di forza maggiore, come tengono a precisare gli stessi responsabili: un modo come un altro per dire che i ritardi e gli slittamenti delle date di uscita sono sempre dietro l'angolo...) il bussolotto della software house americana estrarrà quattro numeri novissimi e davvero interessanti. Il primo, di cui ho parlato tempo fa in una vocilla, è ShadowMan, tratto da un fumetto dark piuttosto famoso negli States: si tratta di un arcade adventure in terza persona in cui il protagonista, forte della maschera vudù appena acquistata, combatte le forze del Male per salvare il mondo e la sua anima. Armi in sintonia con l'orpello facciale, nemici usciti dalle viscere dell'inferno e ambientazioni gotiche saranno i punti di forza di un titolo che beneficia del nuovo motore grafico VISTA, sviluppato dalla stessa Akklaim, in grado di gestire magnificamente gli spazi aperti (come solo il LithTech ha dimostrato di fare: vedremo).

C'è poi Re-Volt, un arcade automobilistico in cui il giocatore si metterà ai comandi di piccole automobiline radiocomandate, con visuale in terza persona o in soggettiva: ventotto fantasiose carrette si sfideranno lungo quattordici piste ambientate in sette mondi diversi, sia in modalità singola che multiplayer (split screen incluso); segnalo come simpatica feature la presenza dell'editor di piste, che consentirà di creare e condividere con gli amici i vostri circuiti migliori (oltre che proporli per l'angolo E-Mail del Silver Disk, eh eh).

E veniamo ad All-Star Baseball 2000, il seguito della versione '99 uscita qualche tempo fa, e che contiene tutte le trenta squadre della major league, più di settecento giocatori (ognuno con la sua bella scheda piena di statistiche), tutte le modalità di gioco che vi vengono in mente e un potente motore grafico tridimensionale; sono state apportate notevoli migliorie al gameplay (con chicche come una nuova interfaccia che permette di controllare la mazza per decidere dove colpire la palla), è stata aggiunta la possibilità di usare le tattiche di gioco di ogni singola squadra, e mentre il nostro pitcher controlla la posizione dell'esterno sinistro (il mio vecchio ruolo... sigh!) potremo ascoltare i commenti di John Sterling e Michael Kay (commentatori dei NY Yankees). Ma nella versione italiana chi ne prenderà le veci? Temo nessuno, purtroppo...

Il quarto titolo in uscita è Machines, strategico in tempo reale che però assomiglia a uno sparatutto in soggettiva e che ricorda i giochi con i mech. Vediamo di capirci meglio: è un RTS con visuale isometrica, ma potrete in ogni momento saltare a bordo delle vostre unità e controllarle come se si trattasse di un gioco in soggettiva, alla stregua di titoli come Golgotha. Il mondo in cui ci si muoverà sarà totalmente poligonale, e questo permetterà tattiche come spionaggio, imboscate dall'interno di palazzi in cui ci si è nascosti con cura o attentati bombaroli per sabotare le installazioni nemiche. Il gioco richiederà una scheda acceleratrice compatibile con le Direct3D, e si avvarrà delle solite chicche grafiche cui siamo ormai avvezzi: luci dinamiche, fogging, effetti climatici come neve e sabbia, ecc. Le missioni saranno una trentina, avrete a disposizione altrettante unità mech e venticinque diverse armi (come lanciafiamme, fucili al plasma e bombe nucleari); aggiungete qualche livello studiato per il multiplayer e il quadro è bello che completo.

Prima di salutarvi vorrei aggiungere che la Akklaim ha presentato anche un paio di titoli per Nintendo64, Giocostazione e GiocoRagazzo, ovvero le nuove versioni di Bust-A-Move, chiamate rispettivamente BAM 3 e BAM 99. Ora, questo c'entra poco col mondo dei PC, ma a meno di improvvise variazioni del mercato, presto - anzi prestissimo - li vedremo anche sul nostro benamato PC, il che non ci dispiace affatto!

Claudio

rilasciare circa 25 titoli nel corso di quest'anno e perlomeno altrettanti nel 2000. A margine di questa notizia, Activision ha anche presentato convincenti dati bilancio per il terzo trimestre d'esercizio fiscale: il fatturato è cresciuto del 57 percento (fino a circa 193 milioni di dollari), mentre i profitti sono aumentati di oltre 7 milioni di dollari rispetto allo stesso periodo del 1997.

ANCHE LA ACCLAIM PUO' FESTEGGIARE

104 milioni di dollari di fatturato, con un incremento del 14 percento, e 10.3 milioni di dollari di profitti: alla Acclaim sono soddisfatti, ancora una volta, dei loro risultati fiscali. Fischbach, il CEO della compagnia, ha sottolineato come siano stati i titoli sportivi quelli responsabili dei maggiori profitti. Inoltre, il 60 percento delle entrate di Acclaim proviene ora dalla vendita di giochi per N64, mentre soltanto il 5 percento è rappresentato da titoli per PC.

NUOVI RECORD PER MICROSOFT

Ogni tre mesi sembra di ripetere gli stessi dati, eppure non si tratta altro che del segnale di un continuo successo di mercato da parte di Microsoft: nel 2° trimestre dell'anno fiscale, nuovi record per il fatturato e l'utile della compagnia. Il successo è stato determinato dalla crescita dell'intera gamma di prodotti. Per il secondo trimestre dell'esercizio fiscale, chiuso il 31 dicembre 1998, Microsoft annuncia un utile netto di 1,98 miliardi di dollari e una crescita dell'utile per azione pari a 0,73 dollari, con un incremento del 74% rispetto al trimestre corrispondente del precedente esercizio (0,42 dollari per azione). Il fatturato ha raggiunto quota 4,94 miliardi di dollari, facendo registrare una crescita del 38% rispetto ai 3,59 miliardi di dollari realizzati nel corrispondente trimestre del precedente esercizio. "La domanda per i nostri prodotti, tra cui i sistemi operativi Microsoft Windows NT Server e Windows NT Workstation, le applicazioni server e Office 97, è stata sostenuta dalla grande crescita del mercato dei PC", ha dichiarato Greg Maffei, Chief Financial Officer. "Tuttavia, le dimensioni di questo risultato sono dovute anche alle questioni riguardanti la preparazione all'anno 2000. Per quanto riguarda la crescita nel 1999, noi restiamo comunque prudenti, sia per la probabilità che le aziende riducano gli investimenti IT non direttamente collegati all'anno 2000, sia per le incerte prospettive economiche a livello internazionale. "Le grandi organizzazioni stanno

NEWS

adottando la piattaforma Microsoft in misura sempre più consistente", ha sottolineato Bob Muglia, Senior Vice President della divisione Applications and Tools di Microsoft. "In questo trimestre, Microsoft Office, SQL Server ed Exchange hanno raggiunto nuovi record, con un fatturato, per tutte le applicazioni server, quasi raddoppiato rispetto all'anno passato". Microsoft Exchange Server ha stabilito un nuovo record, con 4,5 milioni di licenze client rilasciate nel corso del trimestre. Il prodotto continua a registrare una grande crescita, sia per quanto riguarda il fatturato che il numero di licenze vendute. Durante l'anno, Exchange ha superato tutti i prodotti suoi diretti concorrenti, raggiungendo una quota di 14,4 milioni di licenze, confermando la sua leadership nell'area messaging e collaboration.
Microsoft SQL Server 7.0 è stato consegnato a oltre 45.000 clienti in 53 diversi paesi, aggiudicandosi la maggior parte degli award assegnati nel corso del COMDEX di Las Vegas, tra cui i premi "Best Productivity Software" e "Best of Show". Grazie a SQL Server, Microsoft è ora il secondo produttore di database, risalendo dalla quinta posizione che aveva occupato negli ultimi due anni. Il grande successo di vendita registrato dai prodotti Windows NT Server (Windows NT Server; Windows NT Server Terminal Edition Server e Windows NT Server Enterprise Edition) ha mostrato l'esistenza di una forte domanda di caratteristiche multi-funzione da parte degli utenti: servizi di rete, supporto ai terminali Windows e servizi applicativi avanzati, tra cui il clustering e l'esecuzione di un numero molto elevato di transazioni. In termini di copie vendute, Microsoft Windows NT Server ha ottenuto risultati superiori a ogni altro sistema operativo server, per il secondo anno consecutivo, un dato confermato da una ricerca della società International Data Corp. (IDC). Le licenze vendute di Microsoft Windows NT Workstation sono state oltre 25 milioni, con più di 3 milioni di nuovi utenti solo in quest'ultimo trimestre. Microsoft ha annunciato la disponibilità della versione beta 2 di Microsoft Office 2000, avviando il più consistente programma di valutazione nella storia delle applicazioni Office. Per soddisfare le richieste degli utenti, il programma beta è stato infatti esteso a 700.000 utenti in 43 paesi del mondo. Trimestre brillante anche per i prodotti consumer dell'Interactive Media Group di Microsoft (giochi, periferiche e la linea Encarta). Nel settore on line, MSN, il servizio Internet di Microsoft, raggiunge ora oltre il 40% degli utenti degli Stati Uniti (secondo i rilevamenti di Media Metrix), e il numero di utenti attivi al servizio di posta elettronica Microsoft MSN Hotmail ha superato quota 30 milioni a livello mondiale. In luglio, Microsoft ha iniziato a consolidare i propri servizi per Internet integrandoli in un singolo Portale - MSN.COM - e la loro diffusione è cresciuta di quasi il 60% durante l'anno. Inoltre, la società ha annunciato l'acquisizione di LinkExchange, che estenderà i servizi di MSN anche alle piccole aziende, e ha stretto un'alleanza in campo pubblicitario con First USA, con investimenti di oltre 90 milioni di dollari per cinque anni. "E' chiaro che il successo di Microsoft è in linea con la tendenza dell'intero settore informatico, in cui tutti gli operatori stanno sfruttando la crescente domanda di nuove tecnologie in grado di modificare radicalmente la vita di tutti", ha affermato Bob Herbold, Executive Vice President e Chief Operating Officer di Microsoft. "E' difficile pensare a qualsiasi altro mercato che possa vantare una crescita di queste dimensioni, in grado di creare nuovi posti di lavoro e nuove imprese."

WINDOWS 98 SI AGGIORNA AL 2000

Il problema dell'anno 2000 si fa vicino, e a fronte delle grandi manovre delle compagnie e delle istituzioni, anche gli utenti finali farebbero bene a preoccuparsi dei propri sistemi. Oltre a un certo numero di utility che mirano a correggere gli eventuali problemi su spreadsheet e altri tipi di database, anche Microsoft si muove proponendo un fix per Windows 98. La compagnia sosteiene che i componenti interessati alla "riparazione" non implicano nessun rischio di perdita dei dati né di danneggiamento del PC e, inoltre, le probabilità che gli utenti possano incontrarle durante l'utilizzo quotidiano del PC sono rare. Ciononostante, poiché dallo scoccare dell'anno 2000 tali problematiche potrebbero in rari casi determinare la visualizzazione di date non corrette, Microsoft sta comunque rilasciando su vasta scala un aggiornamento specifico, disponibile per il download gratuito all'indirizzo: windowsupdate.microsoft.com/, al fine di rendere semplice per tutti effettuare l'aggiornamento. La versione italiana sarà disponibile la prima settimana di febbraio sia sul sito Windows Update che all'indirizzo www.microsoft.com/italy/windows98/. "Microsoft sta proseguendo nell'impegno di verifica puntuale dei propri prodotti per garantire la massima conformità all'Anno 2000, fornendo tempestivamente ai propri utenti informazioni e soluzioni", ha affermato Rich Kaplan, Director del Platform Infrastructure Group di Microsoft. "In questo quadro, possiamo oggi affermare che, per quanto riguarda Windows 98, tutte le problematiche sono state risolte". Nonostante le problematiche riscontrate in Windows 98 possano in rari scenari provocare un'errata visualizzazione della

UN PACCO PER BLOOD 2

Continua la kermesse di espansioni: questa volta tocca a Blood 2, ultimo nato di casa Monolith. Il package, che sarà sviluppato dalla Tequila Software (a volte si scelgono dei nomi... Chi mai potrà pensare che non siano degli avvinazzati? Certo, questo fa solo ben sperare, in realtà...), si chiamerà con ogni probabilità "Blood 2: Revelations". Faranno la loro comparsa sette nuove armi con le quali torturare adeguatamente i nemici che, poveretti anche loro, cercheranno inutilmente di farci la pelle: un coltello da lancio, un lanciafiamme, uno scorticatore, una pistola calibro 65 (!), uno shotgun automatico, un arpione e uno spara arpioni. Non siamo ai livelli del forcone ma l'idea è quella... La storia coinvolgerà ciascuno dei Prescelti, che si troveranno a fronteggiare i loro peggiori incubi: tutti i livelli saranno claustrofobici e onirici, pieni di schifezze di ogni genere e ispirati al primo Blood (date un'occhiata alle foto e non potrete che essere d'accordo con me); ritroveremo quindi l'Overlook Hotel, il circo di Jojo, oltre a una non meglio identificata sede universitaria e una città fantasma del vecchio West, in cui Caleb urlerà spesso "Hang'em High!" (appendili in alto). Lo spirito che anima questa produzione è quello di riportare i giocatori a contatto con l'atmosfera del primo Blood, ove il suo successore l'aveva un po' snaturata o quantomeno ammorbidita: è annunciato in pompa magna il tanto atteso ritorno dei cultisti papali, con le loro criptiche e sataniche frasi tipo "Peroshay cruo! Prostragaranar malachtose!". Il mission pack si comporrà di quattro gruppi di livelli, sorta di piccoli episodi, in cui di volta in volta si dovrà impersonare uno dei Prescelti, chiamato a fronteggiare le sue paure primordiali; in aggiunta a questi ci sarà un congruo numero di mappe per il Bloodbath. Il pacco è previsto per la fine di Febbraio, almeno così ha detto Brian Goble, capoccione della Monolith, il quale ha fatto accidentalmente sapere di essere molto preso, oltre che dal beta testing di Revelations, dal progetto di Blood 3!

Claudio "Maranah empire vox" Todeschini

CRONACHE DALL'UMANITA

Dopo mesi e mesi di attesa, dopo decine e decine di mail giunte alla mia attenzione, rieccoci a parlare di Mankind, sperando di soddisfare almeno parzialmente la curiosità di molti lettori. La domanda clou che mi veniva posta con maggior frequenza verteva su quando mai potesse aver inizio la fase di beta testing del nuovo gioco esclusivamente on-line della Cryo, sviluppato dalla Vibes: nella preview di settembre dissi, riportando le parole di Yannis Mercier (project manager della Vibes), che avrei iniziato a collaborare come beta tester del gioco già nel mese di luglio (l'articolo era stato scritto a giugno): in realtà, per motivi che ancora non è dato sapere, non se ne fece più nulla. A poco valevano le mie insistenze con Yannis del tipo "non è che vi siete dimenticati di me" e analoghe: semplicemente tutto era slittato a data da destinarsi. Nel frattempo sono sorte come funghi gilde di giocatori (anche qui in Italia) che hanno dato vita a confederazioni più o meno grandi, e che mi interpellavano -inutilmente- per avere notizie della data di inizio del beta testing e della data di rilascio del gioco. Ebbene, eccoci qui! Poche settimane fa (appena prima della fine dell'anno) ho ricevuto dalla Cryo la scatola del gioco, e potete immaginare con quale foga abbia provveduto a installare il tutto, a registrarmi e a iniziare la mia avventura nel più grande gioco on-line mai realizzato. Le prime delusioni sono arrivate quasi subito: il server era irrimediabilmente giù, e tutto era stato rinviato a dopo l'inizio del 1999. Mi ha rincuorato un po' il fatto che la causa del ritardo era in realtà dovuto all'inaspettata mole di persone che avevano fatto richiesta di poter entrare a far parte del mondo di Mankind. Ora, gennaio è arrivato, pure febbraio, ma la recensione no: come mai, vi chiederete giustamente voi? Per il semplice motivo che secondo me non ci sono ancora le premesse per poter dedicare tre o quattro pagine al gioco: ci sono ancora molti (troppi) aspetti da definire, molte toppe da cucire, senza le quali non si può definire completo il gioco. Vi faccio un breve esempio: la prima volta che vi collegate scoprite di dover patchare il gioco, e inizia un download automatico del programma che sistema tutto; bene, ottimo, che faccia pure tutto lui. Ora, considerato che non tutti hanno l'ISDN, che ci mette comunque una buona manciata di minuti e che soprattutto esegue questa operazione ogni (ripeto, ogni) volta che ci si ricollega anche in futuro, capite che qualcosa non funziona. Non aggiungo altro: sappiate comunque che il gioco c'è, esiste, funziona, è davvero unico, che il mese prossimo avrete la recensione completa di Mankind (con tanto di intervista a Yannis) e, se riesco a convincere il gattone, anche un piccolo spazio nel CD dove continuare a raccontarvi quello che succede all'Umanità.

Claudio "keiser" Todeschini

SON TORNATI I REGNI CUPI!

Gli strategici in tempo reale sono veramente una bestia nera per il mondo dei videogiochi... No, non mi fraintendete: anch'io, come molti di voi, ne ho apprezzati parecchi, è solo che ormai non se ne può più e sono davvero pochi quelli che riescono a sviluppare concetti non utilizzati almeno già duecentocinquantatre volte. A quanto sembra, ora è nuovamente il turno di Dark Reign, con quello che, almeno a livello teorico, potrebbe rappresentare un passo avanti per gli strategici in tempo reale.
Il motivo è semplice: per la prima volta si è cercato di unire l'intelligenza e le strategie che solo nei giochi del genere potevano essere trovate, alla spettacolarità che solo con i motori 3D dei giochi in soggettiva può essere raggiunta. Risultato: Dark Reign 2, appunto.
Le unità, le esplosioni e gli edifici, saranno completamente poligonali, e a questo si uniranno effetti atmosferici, effetti luce e, con sommo gaudio, una telecamera completamente controllabile che permetterà visuali mai viste prima in un gioco del genere (a volo d'uccello, a livello del terreno, dietro le spalle di un soldato o dall'intestino dello stesso). Immaginatevi dunque uno scontro notturno in cui, a un certo punto, avvisterete un edificio abbastanza grosso da venir visitato dai vostri uomini: loro ci entreranno e continueranno lì la guerriglia, mentre quelli di fuori se ne staranno sotto la pioggia a vendere fiammiferi!
La trama, nonostante questi cambiamenti, non sarà comunque seguente al primo capitolo, bensì precedente... Un po' come Indiana Jones e il Tempio Maledetto, i fatti che accadranno qui altro non saranno che l'humus per il primo capitolo del gioco, l'inizio della Freedom Guard-Imperium War! Altre info sul gioco tra qualche mese e saranno cavoli amari per tutti quelli che tenteranno di fermarlo! Ok, in effetti non sono neanche lontanamente certo della validità di tale affermazione, ma volete mettere l'imponenza di una frase del genere? Neanche il Bossetti ora riuscirà a resistere!

FBS

LA MUSICA MAGICA DEL 2000

La serie Magix Music è ben nota ai lettori di TGM avendone già letto in questa sede qualche mese fa. Avvicinandoci al nuovo millennio non poteva mancare la nuova release che si presenta ancor più interessante e completa delle precedenti. Per chi non si ricordasse di cosa stiamo trattando, basti sapere che Magix Music Maker è un software finalizzato alla creazione casalinga di brani musicali di buona complessità ed elevata qualità. Se in voi si nasconde un novello Molella o se vi sentite emuli di Robert Miles, probabilmente Magix Music Maker V2000 farà al caso vostro. La nuova versione si presenta con una grafica leggermente ritoccata e personalizzabile mediante l'utilizzo di file .BMP. A ciò è stato aggiunto il cosiddetto Song Wizard, una sorta di consigliere che facilita ancora di più la composizione e la costruzione dei brani. È stata anche implementata una nuova funzione di registrazione che consente di registrare o di importare suoni e campionamenti vocali. Importantissimo anche il supporto del DirectX Audio, in modo da consentire effetti come il riverbero o l'equalizzazione. Sono stati introdotti anche un paio di nuovi pulsanti (Mute e Solo), oltre che 1000 nuovi campioni a 16bit/44KHz. La semplicità di utilizzo è sconvolgente, più o meno come la funzionalità e la versatilità. Il cuore del programma è un arrangiatore musicale a sedici piste sul quale vanno semplicemente trascinati con il mouse i vari campioni raccolti e ordinati in categorie. A questi suoni base è possibile applicare tutta una serie di effetti e di variazioni generando un'infinita serie di combinazioni. Ma Magix Music Maker non è solo audio, dato che è possibile editare e "giocare" anche con filmati e animazioni. In questo modo la propria creazione può essere definitiva, con musica e video associati in un'unica composizione.

I sample presenti sono un migliaio e gli stili musicali proposti sono tantissimi: HipHop, Acid Jazz, Rock, Electro House, Speed Garage, Trance, Techno, Drum'nBass. I filmati sono circa seicento.
Da sottolineare che Magix Music Maker V2000 è talmente sofisticato da consentire la creazione di pezzi commerciabili. In questo caso la casa costruttrice non chiede royalty o percentuali, ma solamente l'apposizione di un marchietto che ricorda che il prodotto è stato composto con Music Maker. I requisiti hardware per divertirsi con questo incredibile pacchetto (che costa solo 99.000) sono un Pentium qualsiasi (incredibile!) con 16MB di RAM, 100MB su HD, Windows 95 e scheda grafica SVGA. Per saperne di più collegatevi al sito Internet all'indirizzo www.magix.net.

Duspaxol

IL MALE RISIEDE AL CINEMA... E QUESTA VOLTA DAVVERO!

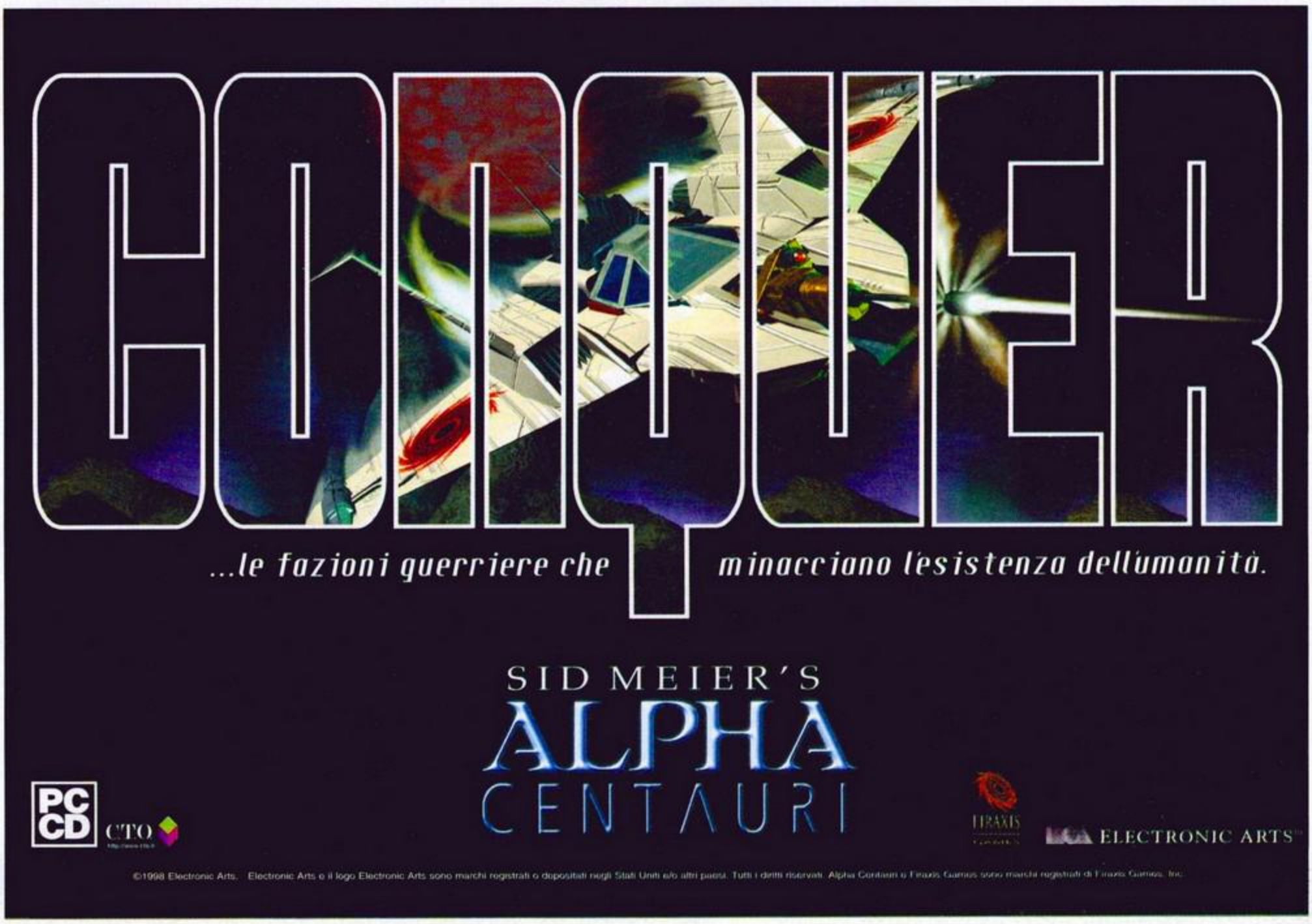
Per noi tutti videogiocatori professionisti della violenza, l'orrore e la paura sono all'ordine del giorno: spesso ci capita di trovarci in situazioni decisamente poco allegre, guardando le quali ci rallegriamo di essere dall'altra parte del monitor, lasciando che sia la controparte digitale a vedersela con le oscenità di ogni genere che la tormentano (salvo che poi queste stesse creature o situazioni tornano a tormentarci nei sogni, ma questo è un altro discorso); ci sono dei titoli che hanno fatto della suspance e della paura il loro leitmotiv, e tra questi non si può non citare il mitico Project Firestart per Commodore 64 della Electronic Arts, lo stesso DooM, il recente Alien Vs Predator e, soprattutto, Resident Evil della Capcom, probabilmente il più riuscito connubio tra azione, gore e terrore allo stato puro (cosa che gli ha anche provocato le solite inevitabili polemiche). Ebbene, fanatici della paura e amanti dell'orrore, preparatevi alla notizia: il gioco diventerà presto un film! Contenti? Non molto? E ci credo, dopo le stroncature che avete letto sui film di Lara e di Wing Commander (per non parlare di Super Mario e dei due Mortal Kombat) come darvi torto? Il fatto di non rientrare nella categoria di film d'azione/avventura (densamente popolato da capolavori di ben altro spessore coi quali i titoli in questione ben difficilmente potranno competere) ma in quello dei film horror "zombeschi" ,mette ancor più sulle spine i fanatici del genere (come me), vista la quantità di immondizia che viene costantemente prodotta: d'altronde, a parte i classici di George A. Romero (creatore dell'insuperabile trilogia sui morti viventi, cui è stata anche dedicata anche una Total Conversion per Doom, Zombie), ben poche altre pellicole si sollevano dalla massa di organi putrescenti masticati. Che fare allora? L'unica soluzione per garantire un buon film sarebbe quello di lasciare che lo stesso maestro Romero si occupasse della sceneggiatura e della regia, ma sarebbe forse chiedere troppo... E invece no! Forti di un budget da sessanta milioni di dollari, alla Capcom hanno deciso di fare le cose in grande e di mettere le redini del progetto in mano al Maestro, per la gioia di tutti i fan del gioco e delle cinematografiche vicende dei non morti! Evvai! La pellicola dovrebbe essere pronta per quando la Capcom rilascerà il terzo episodio della serie (non lo sapevate?). Leggete i primi commenti del grande regista e traete le vostre conclusioni, zombetti adorati: "Spero che il film sia terrificante come il gioco: grandiosi zombie, ottimo make-up, ottimi effetti. Io ho il vantaggio, girando lungometraggi sugli zombie, di non essere vincolato alla censura: in America il film verrà bollato con una 'R' (equivalente al nostro VM18), e non abbiamo intenzione di pretendere di meno, visto anche il budget a disposizione. Vogliamo andarci pesante, per cui aspettatevi anche una versione 'Director's Cut' o non censurata, magari in paesi dove la censura è meno severa". La storia si basa sulle vicende narrate nel primo episodio del gioco: la foresta di Raccoon è sempre stata teatro di leggende su fantasmi e spiriti malvagi, ma le dicerie popolari sembrano diventare reali quando cadaveri orrendamente mutilati cominciano ad aggirarsi per le strade della cittadina. Una pattuglia della S.T.A.R.S. (Special Tactics And Response Squad) viene mandata sul posto, ma presto se ne perdono le tracce; una seconda unità, la Alpha Team, accorre in soccorso della precedente, ma appena scesa dall'elicottero le comunicazioni radio col centro operativo si fanno disturbate. Dopo vario girovagare arriva a una magione apparentemente abbandonata, all'interno della quale si svolgono invece terrificanti esperimenti genetici, che danno vita a creature orribili. Ma chi ne è responsabile? E che fine ha fatto la prima squadra? E chi... AAAHHH!!!

Claudio "Living Dead" Todeschini

data, in nessun caso sussisterà il rischio di perdita delle date successive al 2000. Per la maggior parte degli utenti le probabilità di incorrere in questo genere di problemi sono estremamente remote. Per esempio, uno dei problemi identificati riguarda l'applet di controllo Data/Ora, in cui un utente può in taluni casi impostare la data al 29 febbraio per un anno bisestile, e fare lo stesso anche per gli altri anni non bisestili. Questo resta, tuttavia, un semplice problema di visualizzazione, poiché l'utente non può utilizzare nelle applicazioni tale data errata. Un altro dei problemi emersi riguarda l'applet di Connessione Telefonica di Windows 98, in cui il file di log creato dopo il completamento della connessione può in taluni casi visualizzare in modo errato la parte della data della chiamata relativa all'anno. In ogni caso, per una lista completa delle problematiche dell'Anno 2000 scoperte in Windows 98 è consigliabile consultare l'allegato in coda al documento.

INTEL IN CRESCITA DA DODICI ANNI

La Intel ha segnato un nuovo record trimestrale relativo al fatturato, agli utili netti, agli utili per azione e alla fornitura di microprocessori, come ha dichiarato oggi la società. Le elevate richieste di prodotti Intel con microarchitettura P6 registrate nella seconda metà dell'anno hanno portato il fatturato totale della società per il 1998 a un nuovo record annuale. Il fatturato totale del 1998, pari a 26,3 miliardi di dollari, è stato superiore del 5 per cento rispetto al record precedente di 25,1 miliardi di dollari registrato nel 1997. Gli utili netti sono stati di 6,1 miliardi di dollari, 13 punti percentuali in meno rispetto ai 6,9 miliardi di dollari del 1997. Gli utili per azione nel terzo trimestre sono scesi a 3,45 dollari e hanno perso 11 punti percentuali rispetto ai 3,87 dollari del 1997. Il fatturato record del quarto trimestre, pari a 7,6 miliardi di dollari, è stato superiore del 17 percento rispetto al fatturato del quarto trimestre del 1997, pari a 6,5 miliardi di dollari e superiore del 13 percento rispetto al fatturato del terzo trimestre del 1998, pari a 6,7 miliardi di dollari. Gli utili netti record nel terzo trimestre sono stati di 2,1 miliardi di dollari, superiori del 18 percento rispetto al valore del quarto trimestre del 1997 di 1,7 miliardi di dollari e superiore del 32 percento rispetto agli utili netti relativi al terzo trimestre del 1998 pari a 1,6 miliardi di dollari. Gli utili record per azione nel quarto trimestre, pari a 1,19 dollari, sono saliti del 21 percento rispetto ai 0,98 dollari del quarto trimestre del 1997 e del 34 percento rispetto ai 0,89 dollari del terzo trimestre del 1998. "Intel ha registrato il



NEWS

dodicesimo anno consecutivo di crescita del fatturato nonostante le difficoltà di un mercato in continua turbolenza come è stato quello del 1998", ha dichiarato Craig. R. Barrett, President e Chief Executive Officer. "Nel corso del quarto trimestre, abbiamo raggiunto fatturati record nelle Americhe, in Europa e nell'area geografica Asia-Pacifico". "Intel dà inizio al 1999 con una roadmap per il primo trimestre che prevede nuovi prodotti per ogni segmento del mercato dei computer. Nel corso di questo trimestre, presenteremo i processori Pentium III e Pentium III Xeon, la nuova generazione di microprocessori con Architettura Intel. Per quanto riguarda il fronte della produzione, inizieremo presto la transizione al processo a 0,18 micron, la nuova generazione di tecnologia di processo". "Gli investimenti effettuati nel corso dell'anno che si è appena concluso nello sviluppo di nuovi prodotti e in diversi miglioramenti produttivi hanno consolidato la posizione della società e l'hanno collocata in un ruolo strategico in un mercato che continuerà ad essere dinamico e competitivo", ha affermato Barrett. "L'Europa, il Medio Oriente e l'Africa sono state le regioni in cui si è registrata la crescita più forte nel quarto trimestre", ha dichiarato Rob Eckelmann, Vice Presidente e Managing Director Intel EMEA. "Il motivo è semplice: maggior diffusione dell'uso del personal computer e di Internet. I nuovi processori Pentium II si sono diffusi rapidamente sia sul mercato home che business per portatili, desktop e server e rappresentano una solida base di partenza per accedere a Internet grazie alla disponibilità di nuovi contenuti, servizi, migliori prestazioni e riduzione dei prezzi." "E' nostro convincimento", ha concluso Eckelmann, "che il passaggio all'anno 2000 abbia contribuito a questa crescita perché le societá hanno investito in tecnologia Intel per soddisfare le sempre maggiori esigenze di Information Technology necessarie per entrare nel nuovo millennio." Durante il trimestre, la società ha continuato la distribuzione regolare del dividendo azionario trimestrale di 0,04 dollari per azione. Il dividendo è stato pagato il 1° dicembre 1998 agli azionisti effettivi al 7 novembre 1998. Ciò costituisce un aumento rispetto al dividendo di 0,03 dollari del trimestre precedente. Intel ha pagato regolarmente dividendi azionari trimestrali per sei anni e il dividendo è aumentato costantemente negli ultimi cinque anni. Nel quarto trimestre, la società ha riacquistato un totale di 16,5 milioni di azioni a un costo di 1,5 miliardi di dollari. Dall'inizio dell'anno la società ha riacquistato un totale di 80,9 milioni di azioni a un costo totale di 6,7 miliardi di dollari e, da quando il programma è iniziato nel 1990, ha riacquistato un totale di 294,3 milioni di azioni a un costo complessivo di 13,6 miliardi di dollari. Nel corso del trimestre, Intel ha iniziato la fornitura di tre nuovi processori Pentium II Xeon operanti alla velocità di 450 MHz, per supportarne il lancio il 5 gennaio 1999. I nuovi processori incorporano una cache L2 da 512 KB, 1 MB e 2 MB e sono destinati a server e workstation. Allo stesso tempo, Intel ha iniziato la fornitura delle versioni a 366 MHz e 400 MHz del processore Intel Celeron, per supportarne il lancio il 4 gennaio 1999. Questi nuovi processori sono stati ideati per riconquistare la leadership in tutti i canali del segmento di mercato dei PC con costi contenuti.

E ANCHE APPLE FA FESTA

Un utile netto di 152 milioni di dollari rispetto ai 47 milioni registrati nel primo trimestre dell'anno precedente e un fatturato di 1,7 miliardi di dollari, con una crescita dell'8% rispetto al corrispondente trimestre del 1998: questi i risultati registrati da Apple Computer nel primo trimestre dell'anno fiscale 1999, chiusosi lo scorso 26 dicembre. Il dividendo registrato nel trimestre è stato di 0,95 dollari per azione, rispetto ai 0,33 dell'anno precedente, mentre il margine lordo si è attestato al 28,2%, in crescita rispetto al 22,4% raggiunto lo scorso anno. Le vendite a livello internazionale costituiscono il 47% del fatturato totale della casa di Cupertino. Nei risultati del trimestre appena concluso è inclusa la somma di 29 milioni di dollari derivante dalla vendita di 2,9 milioni di azioni di ARM Holding. Non considerando questa operazione straordinaria, l'utile netto dell'azienda per il trimestre sarebbe stato di 123 milioni di dollari, pari a 0,78 dollari per azione. L'eccellente risultato raggiunto da iMac con 519.000 unità vendute nel trimestre ha consentito una crescita delle unità vendute totali pari al 49% rispetto all'anno precedente. Contemporaneamente il valore delle scorte si è ridotto a 25 milioni di dollari, corrispondenti a due giorni di giacenza media dei prodotti. "La crescita registrata nel numero delle unità vendute è tre o quattro volte superiore alla media del settore", ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple. "Inoltre, Apple ha raggiunto un tempo di giacenza medio dei propri prodotti di soli due giorni, ben inferiore al minimo di sette registrato finora da Dell". "L'aumento dei profitti combinato con una gestione eccellente degli asset aziendali ha portato a un cash flow operativo di 223 milioni di dollari", ha dichiarato Fred Anderson, CFO di Apple Computer. "Tra la cassa e gli investimenti a breve termine, Apple può ora contare su una liquidità vicina ai 2,6 miliardi di dollari".

TIRA ARIA DI FLOP ALLA ORIGIN...

Con un titolo analogo mi accingevo, un paio di mesi fa, a stroncare la prima stesura del film più atteso dalla comunità videoludica, ovvero quello di Lara Croft; questa volta la mazzata cade sul film di Wing Commander, ormai in avanzata fase di post produzione. La pellicola è stata proiettata di recente per i soliti pochi introdotti, ma tra loro c'era il mio amico Sean, vero fanatico della serie (a differenza del sottoscritto) che mi ha postato un breve commento sul film, e che riporto nei punti più salienti per tutti voi.

"La prima grossa delusione è stata lo scoprire che il film è stato diretto da Chris Roberts, e si vede: raramente la qualità supera quella dei filmati dei CD. La prima mezz'ora è una completa noia, salvo un sacco di fuffa tecno/militaresca che solo i fan come noi possono capire. Ci vengono presentati i nomi di Blaire, Maniac, Taggart, Angel, ma non ci viene detto nulla di loro a parte i loro gradi nella Confederazione. Le scenografie sono TERRIBILI: gli interni delle astronavi sembrano dei sottomarini, i computer e gli interruttori sono obsoleti, come quelli di Alien o di Star Wars; alcuni monitor sono del tipo a cristalli liquidi che cominciano oggi a vedersi sul mercato, e non credo che nel 27esimo secolo usino ancora quella roba. Le astronavi sono carine, a parte i Rapier, dotati di mitragliatori gatling sul muso - e indovinate cosa sparano? Forse raggi ionici, fasci antimateria?

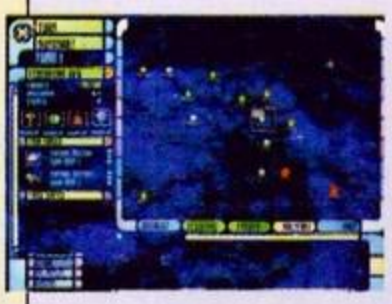
No: proiettili! - che povertà. In ogni caso le astronavi dei Kilrathi sono grandiose, esattamente come quelle del videogioco. Ma la più grande delusione nel film sono i Kilrathi stessi: ci sono più o meno tre scene in cui li si vede parlare, e non durano più di dieci secondi. E il peggio è che sembrano davvero dei pupazzi con ben poche possibilità di movimento. Le loro labbra si aprono e chiudono meccanicamente, peggio di Yoda o del ranocchio Kermit (che mito... NdCT). Quello che rendeva belle le storie dei primi tre giochi era proprio il dramma che si svolgeva all'interno dell'impero dei gattoni, e nel film non ce n'è traccia. L'unica cosa che mi ha colpito in positivo è stata la grafica computerizzata: astronavi, esplosioni e pianeti sono bellissimi. D'accordo che il film non è stato pensato per una candidatura all'Oscar, ma speravo che la Fox prendesse sul serio il progetto, invece di realizzare un film di serie B e generare nei fan un hype ingiustificato, come se si trattasse del nuovo Guerre Stellari. A proposito, non c'è nessun cammeo di Mark Hamill o altri."

Insomma, amici, non mi sembra che ci sia di che stare allegri. Finora la storia ha dato ragione agli scettici: rimane solo il film di Tekken (in computer graphic, previsto per il 2001) e quello di Resident Evil, per il quale ho già scritto una voce.

Claudio Mollica

IL CAPITANO KIRK FA I TURNI

Diario di bordo, data astrale 120.94: la Microprose sfrutta la licenza di Star Trek per sviluppare un gioco strategico a turni sulla scorta di Master Of Orion e di "Star Wars: Rebellion", il cui scopo è colonizzare la Galassia: una cosetta da nulla, no? I limiti di licenza impongono che nel gioco possiate impersonare a vostra scelta la Federazione, i Cardassiani, i Klingoniani, i Romulani o i Ferengi, ma non i Borg (appannaggio della Activision). Una volta deciso da che parte stare potrete definire i limiti dello spazio entro cui muovervi (piccolo, medio o grande, con conseguente aumento delle razze presenti e della complessità del gioco), e il livello tecnologico delle cinque civiltà elencate sopra (da prestellare a intergalattico), parametro che definisce le conoscenze scientifiche delle quali potrete fin dall'inizio avvalervi. Il gioco, analogamente a quanto già visto in MOO, vi vede iniziare nel vostro sistema solare con una sola astronave da esplorazione e un vascello colonizzatore: la prima servirà per ricercare nuovi mondi (là dove nessun uomo è mai giunto prima), il secondo per piantarci le vostre bandierine e da lì costruire miniere, estrarre risorse e tutto l'ambaradan necessario per costruire nuove astronavi e raggiungere più avanzati livelli di conoscenza tecnologica; di questo passo le vostre mansioni diventeranno sempre più complicate, dato che ogni singola colonia necessiterà di cure specifiche, e lo spazio da conquistare sarà davvero tanto. In aggiunta a questo ci sono le altre civiltà, con le quali potrete avviare fruttuosi scambi diplomatici o vere e proprie battaglie: in entrambi i casi ci saranno delle sotto sezioni nel gioco che permetteranno di gestire le strategie più opportune; la diplomazia consisterà inizialmente in singoli messaggi di benvenuto da inviare ai nuovi arrivati, mentre in seguito potrà evolvere in più delicati e interessanti scambi commerciali o alleanze militari; i combattimenti, sempre a turni, si svolgeranno in un ambiente più o meno tridimensionale, con minuscoli insiemi di pixel sullo schermo a rappresentare le unità, nessun punto di riferimento, e poco altro. Data la non pregevole realizzazione di questi ultimi, potrete sempre optare per la soluzione automatizzata, che delegherà al computer e alla casualità l'esito degli scontri. L'interfaccia grafica, di cui vedete un paio di esempi nelle foto che accompagnano questa voce, è controllata totalmente dal mouse, e presenterà un aspetto diverso a seconda della razza che sceglierete di controllare, pur mantenendo una simile disposizione dei bottoni e dei comandi, in modo da non rendere troppo traumatico il passaggio da una civiltà all'altra. Probabilmente non sarà un titolo destinato a rivoluzionare un genere o a crearne uno nuovo ma un gioco robusto e un buon utilizzo della licenza, che piacerà senza dubbio agli appassionati di MOO e ai fan della serie del capitano Kirk. Attendete la recensione in uno dei prossimi numeri di TGM.



Claudio

PACCHI PER GUNDAM E SCHUMACHER

Mese ricco di add-on, mission pack e livelli aggiuntivi, questo febbraio: cominciamo con quelli offerti dalla Instant Access, software house specializzata in questo genere di prodotti. Il primo pacco riguarda "Shogo: Mobile Armor Division" della Monolith, e comprenderà due nuovi MCA (Mobile Combat Armor), circa una decina di livelli per la modalità di gioco a piedi e altrettanti per quella sul Mech, un'armeria rinnovata per entrambi, nuovi nemici e una loro stupidità artificiale riscritta ex novo. La storia riprenderà da dove era terminata quella originale (con le due fidanzate che si rincorrono nel bar?), con l'introduzione di nuovi personaggi e con la peculiare ambientazione da manga che ha reso tanto celebre il titolo.

Il secondo pacco della Instant Access riguarda l'immarcescibile GP2 di Geoff Crammond: mentre tutti aspettiamo con ansia che si sciolga la riserva circa il terzo capitolo della serie, continua a tenersi aggiornato il capolavoro della Microprose con Track Pack 98, curato dalla "solita" Perfect Publishing. Esso conterrà un editor migliorato che permette di modificare i valori di ogni vettura e pilota (differenziandoli per ogni circuito), le posizioni di ogni telecamera e molto altro ancora; un'utility denominata Track Installer che permetterà di decidere l'ordine dei circuiti da affrontare nel Campionato; oltre 20 piste tutte nuove da inserire nel gioco tra cui Rio De Janeiro, Watkins Glen, il circuito cittadino di Birmingham, Bremgarten ecc. Si può dire che, a questo punto, manchi solo la patch per le schede acceleratrici. Che temo non vedremo mai, purtroppo...

Già che ne abbiamo parlato accenno a un altro mission pack per Shogo: sarà distribuito dalla Aztech New Media e verrà realizzato dalla Anarchy Arts, giovane casa di sviluppo già conosciuta per le sue collaborazioni con Blizzard (per la quale ha realizzato Insurrections, un insieme di nuove campagne per StarCraft), Activision e Microsoft. L'espansione si intitolerà "Legacy Of The Fallen", verrà commercializzata verso aprile e comprenderà sei nuovi personaggi, otto mostri inediti (tra alieni e robottoni giganti), otto armi originali (egualmente suddivise tra le due diverse modalità di gioco) e sei nuovi mech tirati a lucido per l'occasione. Il giocatore verrà proiettato in una cupa zona industriale piena di scavi e miniere, circondato da orde di alieni ostili: dopo averli annientati tutti si troverà di fronte a una deforme macchina pensante decisa a colonizzare la Terra. A dispetto della storia che non si prospetta molto seria, la non linearità che ha contraddistinto Shogo sarà mantenuta anche in questo kit di missioni aggiuntive. Un notevole miglioramento del gameplay verrà offerto dalla peculiare struttura dei livelli: se nel gioco originale non era possibile far altro che finirli in sequenza (con mappe diverse a seconda delle scelte che effettuavate nei dialoghi con i personaggi), in Legacy Of The Fallen sarà possibile fin dall'inizio accedere a quasi tutti i livelli, che si completeranno quando verranno usati degli oggetti specifici in quelle locazioni. Così facendo la trama stessa verrà ad essere profondamente modificata, dato che la scelta avrà influenza sulle restanti mappe del gioco, modificandole di volta in volta. Saranno poi presenti dei livelli specifici per il multiplayer, sia per il deathmatch che per il coop.

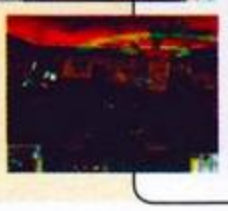
Claudio

IL RITORNO DEL CARRO ARMATO DELL'ACTIVISION

Carristi di tutto il mondo (ma non solo), preparatevi alla nuova avventura che l'Activision ha in serbo per voi! Dopo il bellissimo Battlezone (a sua volta remake di un popolare gioco di una quindicina di anni fa), la Pandemic Studios sta alacremente lavorando al seguito, che dovrebbe vedere la luce già questa primavera. Le novità in serbo sono molte, e non limitate a un semplice restyling grafico o a un nuovo insieme di unità da combattimento e armi varie, dato che coinvolgono pesantemente tutto il gioco, aggiungendo interessanti feature non presenti nel titolo originale. Ma andiamo con ordine: l'interfaccia non subirà sostanziali modifiche, mantenendo la semplicità e le funzionalità già conosciute, mentre l'intelligenza artificiale dei nemici è stata completamente rivista e riscritta, colmando quella che si era rivelata la più grossa lacuna del gioco originale: l'eccessiva "stupidità" dei nemici e dei carri al vostro seguito, fonte di sgradita frustrazione per i giocatori. Ci sarà più azione per i fanatici dell'azione e più strategia per gli amanti della strategia: questo significa, per esempio, che lo stratega non dovrà necessariamente salire a bordo di un carro armato e combattere in prima linea, ma dedicarsi anima e corpo alla gestione, costruzione e sviluppo della sua base, che giocherà un ruolo molto più importante che nel precedente episodio. Colui che invece non prova interesse per gli aspetti tattici e preferisce sporcarsi le mani in battaglia, troverà piacevole il non doversi preoccupare eccessivamente delle truppe al suo comando che, grazie alla migliorata AI, provvederanno autonomamente a riparare i veicoli danneggiati e a riarmarsi all'occorrenza. Per quel che riguarda i mondi in cui andare a spadroneggiare col vostro fidato tank, la principale innovazione sta nel fatto che i confini del conflitto si estenderanno ben oltre il sistema solare: sui nuovi pianeti faranno la loro comparsa, aggiungendo varietà agli ambienti di gioco (prima limitata a sole montagne e colline), foreste, fiumi, gallerie e ogni sorta di asperità geodetica. Come lecito attendersi è stata dedicata particolare attenzione al multiplayer (altro aspetto piuttosto trascurato nell'originale gioco dell'Activision), modalità di gioco nella quale debutteranno i combattimenti cooperativi contro il computer, il Capture The Flag e il King Of The Hill. Titoli come Quake e Quake 2 devono molto del loro successo all'illimitata possibilità di "customizzare" il gioco, permettendo sia ai giovani appassionati che alle software house di sviluppare add-on, missioni aggiuntive e quant'altro aumenti all'infinito la longevità del gioco (si pensi a GIDooM): Battlezone 2, seguendo l'esempio dei titoli id, dovrebbe offrire la stessa flessibilità e un editor (o meglio, una suite di editor) che consenta all'utente finale di mettere mano a qualsiasi parametro del gioco. Sebbene non si sappia nulla del plot (che nel primo capitolo era decisamente avvincente), potete star tranquilli e sperare per il meglio: le nuove unità e la rinnovata concezione dei livelli garantisce una sana ventata di innovazione.

Claudio Todeschini

QUANDO I CARRI ARMATI METTONO FIFA!



Zitta zitta, come se niente fosse, la Electronic Arts (famosa per le sue produzioni sportive... e dai, non ditemi che non conoscete la serie FIFA!), pare intenzionata a mollare per un po' le simulazioni di basket, calcio e compagnia bella, per dedicarsi a un genere un po' più impegnativo. Recoil (questo è il titolo del giochillo in questione) sarà un prodotto destinato agli appassionati dei giochi spara e fuggi in 3D, con qualche divagazione sul tema, sconfinando ora nello strategico, ora nella simulazione bellica, ora nell'arcade puro e crudo. I mezzi che andremo a comandare saranno principalmente su cingolato, anche se alcuni di essi potranno avvalersi di peculiarità extra, che li renderanno più simili a sottomarini, hovercraft, e via dicendo, a seconda delle situazioni di gioco che andremo ad affrontare. Il tutto condito da un aspetto grafico che promette di essere fuori parametro, grazie al sapiente uso di tutti quei begli effetti che giustificano il costo delle schede accelerate di ultima generazione. Le armi a disposizione promettono di essere quanto di più vario e distruttivo si sia mai visto in un titolo del genere, visto il fatto che l'ambientazione futuristica degli scenari di gioco consentirà ai programmatori di lasciar volare la fantasia, senza dover troppo sottostare alla necessità di rimanere troppo fedeli a quanto esistente nella realtà. Molte delle armi presenti nel gioco saranno a puntamento automatico, ecco quindi spiegata la presenza di una finestra aggiuntiva che permetterà di gestire la mira e la visuale del bersaglio, come accade già in alcuni simulatori di volo bellici presenti in circolazione. La prevalente natura arcade di Recoil, comunque, si evince dalla presenza di un punteggio crescente a seconda del numero di avversari e installazioni abbattute (un po' come accadeva con Incoming) e dalla presenza di un timer che ci segnalerà i minuti passati dall'inizio di ciascuna missione. A occhio, questo titolo targato EA promette bene, visto anche l'inevitabile supporto per il gioco in multiplayer che permetterà di prendersi a legnate con chiunque avrà voglia, attraverso la rete delle reti. Date un'occhiata ai prossimi numeri di TGM, perché una preview dovrebbe essere imminente. Uomo avvisato...

Ivan "Kikko" Conte

L'IMAC SI DA' AL COLORE

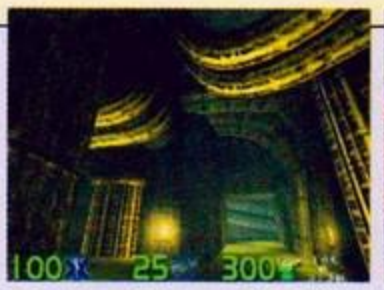
L'ultima novità per il mercato consumer firmata Apple Computer e lanciata in America lo scorso 15 agosto - e, per far fronte all'incredibile successo la casa di Cupertino ha deciso di proporre cinque nuovi colori per l'innovativo "computer dell'era Internet": Strawberry, Lime, Blueberry, Tangerine e Grape. iMac è il computer più venduto in America poiché - con la sua facilità d'uso e di accesso a Internet, nonché il suo design progettato per occupare poco spazio e ridurre il quantitativo di cavi - risponde appieno alle esigenze dei consumatori . Con l'offerta di cinque nuovi sorprendenti colori - Strawberry, Lime, Blueberry, Tangerine e Grape - iMac vuole rivoluzionare le regole degli acquisti consumer consentendo agli utenti di scegliere in base a una caratteristica disponibile per quasi tutti gli altri beni di consumo: il colore preferito. "Qual è il tuo colore preferito? Sarà una delle domande più diffuse tra gli acquirenti di PC ," ha dichiarato Steve Jobs, CEO ad interim di Apple Computer. "Per molti consumatori il colore è più importante dei megahertz, dei gigabyte e degli altri tecnicismi associati all'acquisto di un computer". Caratterizzato da un design assolutamente unico - disponibile in cinque innovativi colori: Strawberry, Lime, Blueberry, Tangerine e Grape - e da funzionalità di accesso facilitato a Internet, iMac offre le superbe prestazioni a un prezzo sempre più competitivo "Il computer dell'era Internet" è il prodotto Apple di maggiore successo, non solo, il 45% degli acquirenti di iMac sono nuovi clienti per Apple: questo è quanto dimostra una ricerca condotta nel corso del mese di dicembre dalla società americana Audits & Surveys secondo la quale, inoltre, il 32% degli acquirenti di iMac sono al loro primo computer; il 13% utilizzava in precedenza sistemi PC Wintel; il rimanente 55% era già utente Macintosh. Secondo la stessa ricerca il 65% degli utenti iMac naviga per la prima volta su Internet fin dal primo giorno di acquisto (il restante 42% conosceva già la 'grande Rete'). "In soli 139 giorni dal lancio, è stato acquistato un iMac ogni 15 secondi di ogni minuto di ogni ora di ogni giorno di ogni settimana", continua Jobs. "iMac è realmente il computer dell'era internet e sta 'iniziando' a Internet un numero sempre più elevato di utenti". Le vendite di iMac - che ha già ottenuto numerosi riconoscimenti come "prodotto dell'anno" per il design innovativo - hanno contribuito a consolidare le quote di mercato di Apple, oltre a rinnovare l'interesse degli acquirenti, dei partner di canale e degli sviluppatori di software: sono infatti numerosissime le applicazioni software e le periferiche di terze parti per la piattaforma Macintosh realizzate dall'annuncio di iMac.

ALTRO DECENNIO E ALTRO INTERSTATE

Aquanto pare l'Activision non si è ancora stancata di sfornare sequel di quel gran gioco che, all'epoca, fu Interstate 76. In linea teorica questo nuovo capitolo altri non è che il seguito diretto di quest'ultimo, alla faccia di l'77 e di Arsenal (l'insieme di l'76 enhance e del suo stand alone add-on), che, pensate un po', si svolge nell'82... Proprio un bell'anno quello: l'Italia ha vinto i mondiali e il sottoscritto, che faceva la seconda elementare, si è guadagnato un portamonete di Topolino. Ma dicevamo del gioco: l'82 avrà un motore appositamente sviluppato per le schede 3D e sarà, come al solito, tutto ambientato nell'America degli anni '80. Dal poco che per ora ci è stato dato di sapere, la trama verterà su un complotto comprendente rivoluzionari messicani e addirittura il governo degli USA, anche se, come capita sempre più spesso, la verità sarà ben più complessa di quello che sembra. Il punto forte del primo Interstate erano gli scontri a bordo delle auto modello Hazard e naturalmente gli incredibili brani funky che ci accompagnavano tra un'esplosione e l'altra. Ora le cose non sono cambiate granché: le auto ci saranno sempre e cambieranno solo ambientazioni e multiplayer... Ok, forse non ho nominato la possibilità di sfruttare anche elicotteri, moto o le più semplici scarpe da ginnastica per spostarsi qua e là, però non è che da una voce di corridoio potete scoprire tutto di un gioco! Ma dicevamo dei luoghi: potrete visitare deserti vari, miniere, fogne, supermarket e città da sogno come Las Vegas (vero Max che al prossimo E3 vengo anch'io?), il tutto caratterizzato dai soliti effetti grafici in tempo reale come illuminazioni varie, pioggia, nebbia e fuoco. Per quanto concerne il multiplayer, si parla di un IA di molto superiore ai capitoli precedenti (si sta parlando della modalità reaperbot!) e chicche extra legate alle modalità di gioco in coop (la press non era molto precisa in questo) Uscita prevista: metà anno, a presto altre notizie.

FBS

IL TERZO TERREMOTO ANNUNCIATO



Per cercare di mettere a tacere le polemiche sulla superiorità di Quake 2 nei confronti di Unreal o viceversa, alla ID hanno pensato bene di aggiungere un altro chiodo alla Q più famosa del mondo. Come tutti gli Internettiani già sapranno, il nuovo capitolo si chiamerà Arena e sarà sviluppato per lo più per i fanatici del multiplayer (anche se in effetti ci dovrebbe essere anche la modalità single, a quanto dicono alcuni PR). L'engine è stato completamente rifatto, mostrerà delle texture dal dettaglio mai visto prima, effetti luce real-time, nebbia come se fossimo a Milano ed effetti frattali per tutto ciò che si può definire particellare.
Come se ciò non fosse abbastanza, e in questo periodo in effetti non lo è, in Quake 3 la feature portante sarà qualcosa di davvero impressionante e mai tentato prima: l'opportunità di far gestire al motore stesso la forma di poligoni curvi senza suddividerli in sottosettori... In altre parole se vi sarà un tubo circolare che andrà piegato così da fargli seguire un corridoio, quello che si vedrà a livello finito sarà un unico poligono con una curva nel mezzo e non un decina di poligoni che formano il tubo originale, una cosa un po' difficile da spiegare ma, vi assicuro, parecchio gratificante da vedere (si capisce meglio guardando le foto!). Inutile dire che la giocabilità sarà sempre ad altissimi livelli (anche se su questo è lecito dubitare fino a quando non si avrà in mano la versione definitiva del gioco), le armi saranno, a detta degli sviluppatori, ancora meglio di quelle del secondo capitolo (!!!) e le skin per i personaggi principali completamente customizzabili (il tizio nell'immagine è il mio panettiere). La cosa veramente bella è però solo una: che mancano solo pochi mesi alla caduta delle suppellettili che tenete sul camino! Indipendentemente dalla vostra fazione politica: gioite o folla!

FBS

TECNICHE NUOVE PER TUTTI GLI USI...

Il catalogo di Tecniche Nuove si arricchisce di elementi inediti, andando così a formare una nutrita schiera di prodotti dedicati a chi è entrato da poco nel mondo informatico. Oltre ai ben noti corsi didattici dedicati ai maggiori applicativi software di tipo professionale, sviluppati su carta in duplice formato (standard e tascabile), infatti, Tecniche Nuove presenta anche una serie di manuali, spesso corredati di CD-ROM, indirizzati a chi di informatica già se ne intende (AutoCAD14, Front Page 98, HTML Dinamico...). Saranno inoltre pubblicati tutta una serie di prodotti relativi a raccolte di giochi, programmi, enciclopedie e libri elettronici, il cui utilizzo sarà semplicissimo e verrà assistito da una navigazione guidata. Tra questi meritano sicura menzione: "Alla Scoperta dell'Atomo" e la "Enciclopedia delle Scienze", semplici, completi ed esaurienti sotto ogni punto di vista per un pubblico non particolarmente esperto; "Calcio Balilla" e "3D Superflipper", riadattamento elettronico di due giochi da bar vecchi come il cucco; "Ventimila Leghe Sotto i Mari", trasposizione elettronica del celebre romanzo di Giulio Verne; "Uccelli" e "Condor" che vi consentiranno di scoprire il mondo dei volatili, sperimentando in prima persona come si muovono, cosa fanno e cosa provano questi animali. La collana CD-ROM è molto corposa e ricca di argomenti, per cui ogni tipo di esigenza dovrebbe poter essere soddisfatta. Procuratevi un catalogo e fate la vostra scelta.

Duspaxol

UN PACCO PER TOM CLANCY

Rainbow Six, il gioco di strategia e tattica militare proveniente dall'ultimo romanzo di Tom Clancy, ha avuto un gran successo e, mentre la Red Storm Entertaiment comincia a lavorare all'inevitabile seguito, trova anche il tempo di presentare l'imminente set di missioni aggiuntive per l'originale, intitolato "Eagle Watch", previsto per il mese prossimo. Bersaglio dei cattivi terroristi sono questa volta le località più famose della Terra: il Taj Mahal, il Senato degli Stati Uniti, il Big Ben, il Parlamento Inglese, la Città Proibita e un segretissimo quanto improbabile Space Shuttle russo. Spetta ovviamente al giocatore, al comando della sua squadra di elementi scelti, salvare gli ostaggi e sventare la minaccia che incombe sul mondo. Le novità riguardano (oltre agli scenari) la migliorata AI dei terroristi, i nuovi elementi che compongono la squadra (tra cui il famoso Louis Louiselle, preso di peso dal romanzo), le armi e le modalità di gioco multiplayer. Il nuovo arsenale comprenderà armi che solo i più addentro ai segreti militari della NATO sapranno riconoscere (anche se dopo la storia della mina Claymore dubito che ci sarà un solo lettore che non sa di quello che sto per parlare): pistola IMI .50 modello Desert Eagle in grado di perforare i giubbetti antiproiettile, ma il cui tamburo contiene solo sei colpi; fucile d'assalto HKG36K della Heckler & Koch il cui design compatto lo rende ottimo negli scontri ravvicinati, mentre il suo calibro da 5.56mm perfora con facilità i comuni giubbotti; ultimo, il fucile HKG3A3, arma che spara i potenti proiettili da 7.62mm della NATO. Interessanti sono invece le nuove modalità multiplayer, che rendono questo titolo espressamente dedicato al gioco in rete: avremo "Assassination", in cui ogni squadra deve uccidere il generale dell'altra; "Scatter Assassination", in cui le due squadre devono portare a termine lo stesso obiettivo visto prima, solo che questa volta i loro membri saranno inizialmente sparsi lungo tutta l'area di gioco; "Team Terrorist Hunt": questa volta le due squadre partono insieme dalla stessa base, e vince la prima che ammazza almeno la metà dei terroristi (anche in questo caso è prevista la modalità "Scattered"); "Save The Base", in cui ogni squadra deve localizzare e neutralizzare una bomba nascosta nel quartier generale dell'avversario. Che dire? Con Spec Ops è nato un nuovo filone, e il Bossetti può solo sfregarsi avidamente le mani...

Claudio

IL SEGUITO DI SPEC OPS

Località nascosta dell'Alabama, 02.34 ZULU. Conversazione riservata. All'interno di un appartamento si svolge una riunione tra le più alte cariche dei servizi segreti americani. "Dannazione, Mac! Te l'avevo detto che non poteva funzionare!" "Calmati, Ned. Vedrai che sistemeremo anche questa". L'uomo che si fa chiamare Ned accende nervosamente un sigaro: "Hai detto la stessa cosa anche ai tempi dell'operazione Spec Ops, e abbiamo perso parecchi dei nostri uomini migliori. Voglio vedere cosa mi combini questa volta". L'altro uomo, che è stato chiamato in causa col nome di Mac, si sistema sulla sedia, sporgendosi verso l'interlocutore e soffiando via il fumo: "Questa volta non commetteremo lo stesso errore. L'operazione è già iniziata, e abbiamo deciso che si chiamerà "Spec Ops 2: Green Berets". I nostri uomini stanno lavorando alla Zombie Studios, come l'altra volta, e la casa che si occuperà di distribuire il gioco sarà la Take 2 Interactive" "E con ciò? Nulla! Il gioco non era abbastanza dettagliato, i nemici erano troppo stupidi e non era possibile intervenire con più di due soldati alla volta! Cosa cambierà adesso?" "Ned, Ned, amico mio. Cambierà tutto. Innanzitutto ci saranno i Berretti Verdi, e questo attirerà molti più compratori; poi ci saranno le ambientazioni, totalmente inedite: il JFK, la Thailandia, la Germania, l'Antartide, il Nord della Corea... un sacco di posti caldi. Poi ci sarà un maggior supporto per gli ambienti interni (case, baracche, ecc.) e..." "Il realismo, Mac, voglio realismo." "Ok: i soldati saranno ancora più dettagliati, per ognuno di essi il giocatore dovrà scegliere l'equipaggiamento più adatto, ce ne saranno ben quattro contemporaneamente su schermo, potranno superare ostacoli, saltare, salire e scendere funi, soccorrere nemici feriti, lanciare granate senza doversi alzare e un sacco di questa roba. Ti basta?" "Non male: e che mi dici dell'ambiente di gioco?" "Ancora una volta utilizzeremo il motore Viper per gli ambienti, ma migliorandolo molto: è possibile colpire le fonti di luce per diminuire la visibilità e infiltrarsi con maggior facilità nelle postazioni nemiche, si potrà essere scoperti se il nemico ha la faccia rivolta verso di noi, e comunque non se siamo completamente immersi nell'oscurità; sarà poi possibile assalire alle spalle una sentinella e tagliarle la gola senza farsi scoprire, e cose di questo genere." "Cominciamo a ragionare. Voglio ancora tutto il supporto multiplayer possibile." "Non ti preoccupare per questo: modem, LAN, Internet, abbiamo previsto tutto, nel gioco ci saranno 28 livelli suddivisi in 6 missioni diverse, più una decina di ambienti solo per il deathmatch. Niente male, eh?" "Ok. Avete il permesso di continuare con l'operazione. Quando sarete operativi?" "Non credo prima di settembre." "Dateci sotto, allora."

L'agente dei servizi segreti di TGM Claudio Todeschini

SCUSA DUSPA, MI PASSI IL MICROSCOPIO?

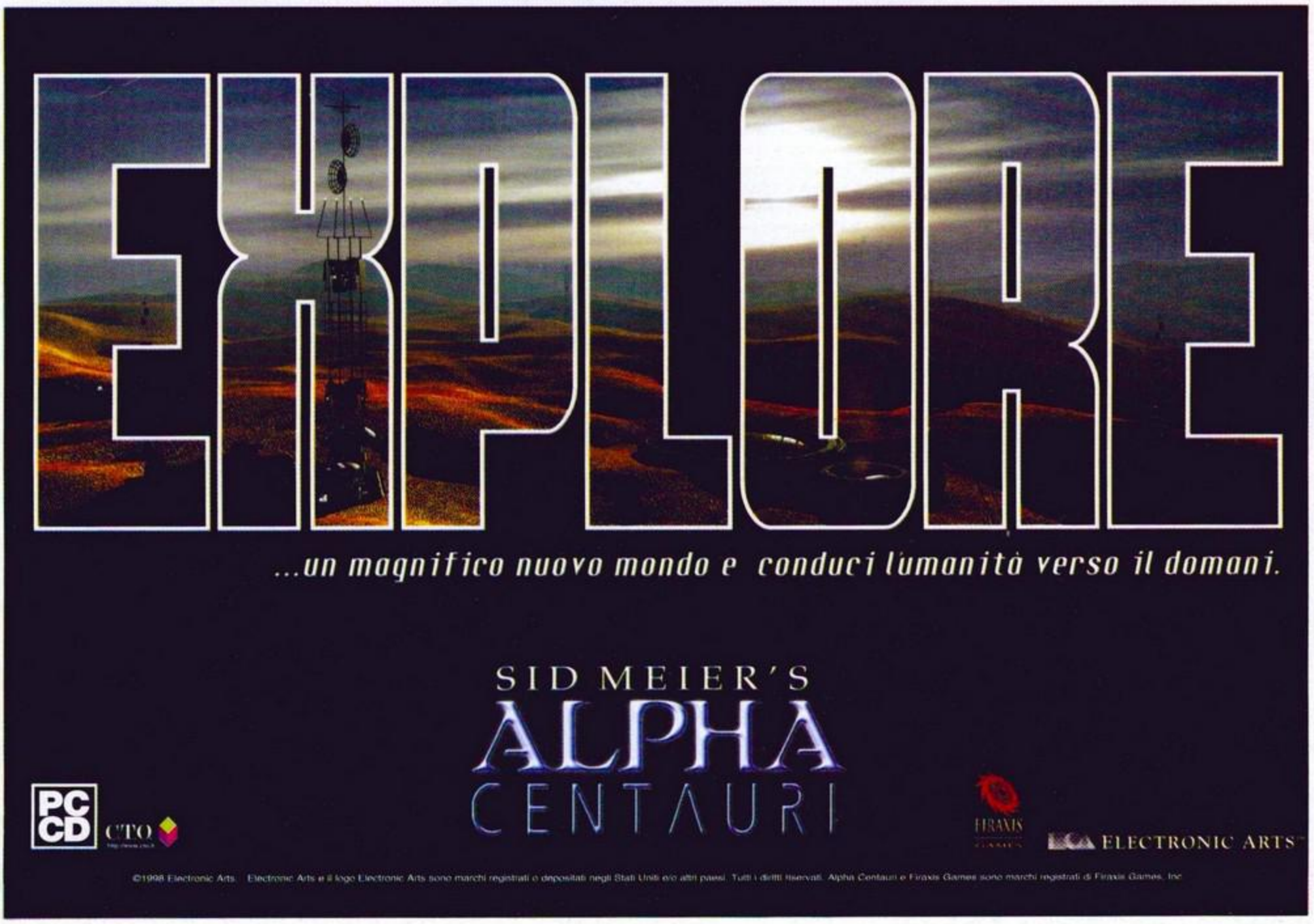
Ok, ok, la battuta non è delle migliori, ma sinceramente, dovendo presentarvi in questa voce di corridoio le ultime produzioni della Microforum, non mi è venuto altro in mente. La Microforum Italia è una delle case più conosciute per chi è uso all'acquisto di software di basso costo (le cosiddette versioni "budget"). Di questi tempi, la sopraccitata casa di produzione multimediale (termine sempre più abusato mano a mano che il tempo passa!) ha ben pensato di far uscire una collana di prodotti denominata "9&nove". Il motivo di tale appellativo lo si evince dando una rapida occhiata al prezzo proposto al pubblico per tutti i pezzi della collana stessa: novemilanovecentolire tonde (ora fate i bravi e ditemi a quanti Euro corrispondono... forza, dai che non è difficile!). Poiché mi sento particolarmente buono, mi punge vaghezza di darvi una piccola descrizione di quattro dei titoli di punta della collana. Inizio con "Sea Adventures", una specie di simulazione di pesca d'altura, con la particolarità di poter scegliere e manovrare le barche atte allo scopo, oltre a, ovviamente, dare sfoggio delle vostre arti di pescatori, facendo un bel baffo a Sampei e soci. In seconda battuta, vi propongo "Athena", un giochillo che trasforma il desktop del vostro PC in un'arena virtuale, dove potrete comandare una guerriera durante le sue divagazioni contro i cattivoni del caso. Davvero interessante pare essere "Junior Beat", un programmino semplice ma efficace, attraverso il quale si potrà insegnare ai bambini della vostra famiglia i primi rudimenti della musica. Dopo qualche giorno di esperienza, i pargoli saranno in grado di modificare e arrangiare le tracce musicali predefinite, oltre che registrare la propria voce sopra le basi da loro create (scoprendo così se avete in casa un Frank Sinatra in erba, oppure un Masini... in questo caso disinstallate in fretta il tutto!). Ultimo ma non ultimo, ecco giungere "Puzzle Mania" che, come dice il nome, altro non è che un software predisposto per la risoluzione di puzzle sul vostro desktop. Oltre alle immagini già predisposte, sarà possibile includere le nostre (a patto di poter utilizzare uno scanner, altrimenti cercate un amico che ne sia provvisto). Passo e chiudo.

Ivan "Kikko" Conte

L'IRREALTÀ RIDIVENTA REALE

Non si sono ancora spente le polemiche sull'effettiva qualità di Unreal, il best-seller dell'anno scorso pubblicato dalla Epic Megagames e sviluppato dalla Digital Extremes (recensito in esclusiva e con maestria dal prode Gaburri) che già possiamo anticipare quello che la casa americana ci riserva per l'anno appena iniziato. Comunque la vediate, Unreal ha segnato una tappa fondamentale nell'evoluzione degli sparatutto in soggettiva, sia a livello grafico che di gameplay, in particolare nel multiplayer. I progetti di GT Interactive, distributrice del gioco, riguardano Unreal II (il seguito ufficiale), Unreal Tournament, Unreal Level Pak e tutti i titoli che saranno in futuro realizzati con lo stesso motore grafico. Andiamo ad analizzare le novità con ordine: innanzitutto va detto che tutto quello che avete letto finora sarà sviluppato dalla Legend Entertainment, software house attualmente impegnata in Wheel Of Time (sparatutto in soggettiva, di cui lo stesso Gaburri vi ha parlato qualche tempo fa, basato sul ciclo di romanzi di Richard Jordan). Del seguito non si sa davvero nulla a parte il nome del team di sviluppo; il mission pack sarà la prima raccolta presentata ufficialmente dopo il rilascio del gioco (e conterrà una decina di nuovi livelli in cui compariranno armi e mostri nuovi), mentre si sa qualcosa di più di Unreal Tournament, un titolo che condivide le scelte fatte dalla id quando ha presentato Quake Arena. Esattamente come il suo diretto rivale, UT si pone a metà strada (in senso temporale) tra il primo Unreal e il suo seguito, con un motore grafico che parzialmente anticipa le novità di U2, e con uno stile di gioco marcatamente rivolto al multiplayer. Il giocatore verrà proiettato in una serie di livelli ambientati nello stesso universo surreale e alieno di Unreal, in cui incontrerà avversari e il cui unico scopo sarà uccidere tutti e conquistare il titolo di Unreal Grand Master. Non esiste una vera e propria modalità single player, dato che il giocatore sprovvisto di connessione a Internet si troverà di fronte a una versione decisamente migliorata di un botmatch, ovvero battaglia contro umani simulati dal computer (bot, appunto): i più tosti finora incontrati, nei vari shooter che li prevedevano più o meno nativamente, erano proprio quelli di Unreal; alla Legend assicurano comunque che le nuove routine di intelligenza artificiale li faranno letteralmente impallidire. I bot potranno anche supportare il giocatore nelle sfide in rete vere e proprie, affiancandolo ed eventualmente completando il suo team. Le modalità di gioco saranno quattro, il deathmatch (con molte nuove feature), Capture the Flag, Assault e Domination, con quattro livelli di difficoltà crescenti per soddisfare sia i principianti che i fanatici (Turbo Mode). Tutte le migliori armi di Unreal torneranno, in veste rinnovata e migliorata, a martoriare i corpi di coloro che ne subiranno i colpi, e ad esse se ne affiancheranno di nuove (una per tutte il 'Redeemer', talmente potente che si potrà controllare la traiettoria del proiettile dalla telecamera posta sulla sua sommità). Tutta l'interfaccia del gioco è stata riprogettata per la rete, rispondendo alla duplice esigenza di semplificare le procedure di connessione e mantenendo la potenza necessaria a personalizzare a piacimento il gioco. Da questo punto di vista UT si propone di superare quegli standard di flessibilità ed elasticità che lo stesso Unreal aveva fissato, regalando ad appassionati e sviluppatori un prodotto totalmente modificabile. E la storia? C'è posto per una trama in un gioco del genere? Qualcuno sostiene di no, ma alla Legend la pensano diversamente: "Unreal Tournament ha una trama davvero tosta, che sarà svelata ai giocatori poco alla volta, basata ovviamente sulle vicende di Unreal. Pensate solo alla nave prigione in cui vi trovavate all'inizio del gioco, e tutto vi diventerà chiaro". Ovvio, no? Ultima nota: esattamente come Q3A, anche UT sarà rilasciato in contemporanea in versione PC e Mac. Forza Triulzi!

Claudio Unrealschini



COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

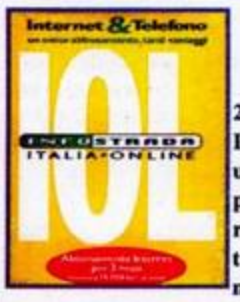
VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Non rispondiamo di eventuali errori di stampa Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA



ABBONAMENTO INTERNET INFOSTRADA

2 mesi di abbonamento Internet senza limiti di utilizzo compresi nel prezzo.Possibilita' di rinnovare l'abbonamento a partire dal terzo mese a sole 15.000 lire al mese automaticamente addebitate sul tuo conto telefonico. L'abbonamento offre 2 Megabyte di spazio Web Personale e 3 Caselle di posta elettronica.

49.900

ABE EXODDUS: ODDWORLD 2

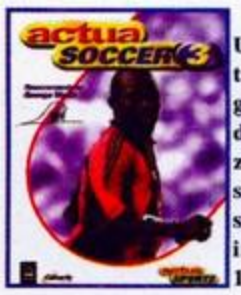
Il grande ritorno di Abe, nuovamente nei guai! Sembra ieri quando Abe riusci' a creare senza volerlo quell'elemento di vitale importanza chiamato SOULSTORM BREW, con quale elemento chiave?? Niente meno che le OSSA!!. Ma tutti sappiamo che le ossa non sono l'unico elemento indispensabile.Occorrono anche le LACRIME dei MUDOKON!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 120 + 16 Mb + win.95 o 98.

94.900

ACTION HALL OF FAME

Una fantastica raccolta dedicata ai giochi di azione, comprendente: CARMAGEDDON (versione Full), INTERSTATE 76, MDK e MECHWARRIOR 2 Mercenaries.

69.900



ACTUA SOCCER 3

Una simulazione dedicata al Calcio che ricrea il grande Gioco combinando grafica ad alta definizione con un audio entusiasmante. Oltre 450 squadre nazionali ed internazionali, oltre 10.000 giocatori accuratamente selezionati, 25 campionati di tutto il Mondo (compresa naturalmente l'Italia con Serie A e B)MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Supporto per schede acceleratrici 3dfx. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98.

89.900

ANNO 1602

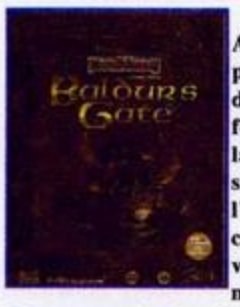
La chiave di accesso per l'universo dei giochi gestionali di strategia. Create un mondo realistico e accogliente, plasmato su misura per voi. La vostra strategia personale guidera' tutte le decisioni relative agli ulteriori sviluppi delle citta' e dei villaggi. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 32 Mb + win.95 o 98.

94.900

ASGHAN

L'isola di Kyrk appare immersa in una calma irreale, mentre una massa di dragoni assetati di sangue si cela nelle sue profondita' sotterranee. Guidati dal potente stregone Morghan, questi demoni malvagi si preparano a sferrare un mortale si preparano a sferrare un mortale assalto contro il vicino reame di Chiardiluna. Nei panni di Asghan, il principe guerriero, dovrete intraprendere un pericoloso viaggio per eliminare i dragoni prima che attacchino.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 200 + 32 Mb + win.95 o 98.

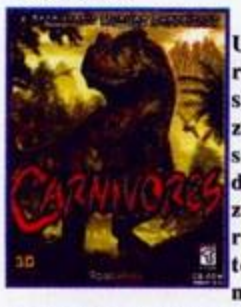
99.900



BALDUR'S GATE

Al comando di un gruppo di sei personaggi dovrai scoprire perché il ferro, risorsa vitale per la tua regione, sta scarseggiando ed evitare l'ombra di una guerra che sembra sempre più vicina. Uno sconfinato mondo di gioco riempie 5 CD con centinaia di strutture e costruzioni renderizzate nella magnificenza della grafica SVGA a 16 bit.MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO.R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win.95 o 98.

94.900



CARNIVORES

Una sensazionale esperienza di caccia ai dinosauri totalmente realizzata in 3D con visuale in soggettiva. 7 specie di dinosauro, 6 ambientazioni splendidamente renderizzate in 3d in tempo reale, 10 armamenti ed accessori, ogni dinosauro possiede le propie caratteristiche ed abilita', equipaggiamenti completi incluso armi letali e tranquillanti. Predisposto per schede video 3dfx. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + win.95 o 98. Consigliato Pentium 200 + 32 Mb + scheda acceleratrice 3dfx.

79.900

COMBAT FLIGHT SIMULATOR: COMBAT PILOT

La prima espansione dedicata al simulatore di volo bellico di casa Microsoft. Contiene 7 diversi modelli di aereo in 14 diverse versioni: P38 Lightning, ME163 Komet, Hawker Typhoon, Junkers JU87 Stuka, V1 Doodlebug Flying Bomb, P51B Mustang e Piper L4 Grasshopper. Richiede la versione registrata di Combat Flight Simulator.

54.900

C. & CONQUER WORLDWIDE

La piu' bella raccolta dedicati agli amanti della strategia: In un unico cofanetto trovate: COMMAND AND CONQUER GOLD, il relativo data disk THE COVERT OPERATIONS, in piu' COMMAND AND CONQUER RED ALERT ed i relativi data disk: COUNTERSTRIKE e THE AFTERMATH.

139.900

DARK VENGEANCE

Dalla GT Interactive la nuova esperienza di vero gioco in multiplayer. 3 personaggi, 3 tipi di combattimento il tutto realizzato con grafica ad altissima definizione. Il tuo nemico, grazie ad una sviluppatissima tecnologia di intelligenza artificiale si adattera' sempre alle tue mosse, scegliendo sempre l'arma giusta per difendersi e per sconfiggerti. R.H. Pentium 166 Mhz + 16Mb + Win95/98.

109.900

DEO GRATIAS

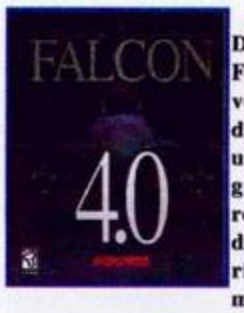
Dalla Cryo strategia spaziale ad alto livello. Crea il tuo universo, crea e personalizza il tuo territorio popolandolo e gestendolo a dovere. Motore grafico potentissimo e alto livello di intelligenza artificiale. Modifica il tuo mondo, facendo sempre attenzione a non commettere errori di distribuzione geografica delle tue civilta', dando giusta importanza alla sopravvivenza e allo sviluppo. Possibilita' di gioco in multiplayer via rete locale (fino a 16 giocatori) e internet (fino a 1000 giocatori in simultanea). R.H. Pentium 133 Mhz + 32 mb + Win 95

94.900

DUKE NUMEK 3D: KILL A TON

La collezione piu' completa dedicata al mitico sparatutto 3d della 3d Realms. Il cofanetto contiene: DUKE NUKEM 1, DUKE NUKEM 2, DUKE NUKEM 3D, PLUTONIUM PACK , DUKE IT OUR IN DC , DUKE ZONE II , DUKE XTREME (50 nuovi livelli) e GAME WIZARDS . R.H. Pentium 90 + 16 Mb + win.95

69.900



FALCON 4.0

Dagli stessi creatori di Falcon 3, ecco la nuova versione del simulatore di volo destinato a creare un punto di riferimento grazie all'incredibile realismo grafico, grafica dettagliatissima, perfetta riproduzione delle strumentazioni e delle ambientazioni geografiche. Motore di gestione e creazione delle campagne in tempo reale, testato ed approvato da piloti ufficiali di F16, un indescrivibile numero di aerei ed elicotteri!.R.H. minimi: Pentium 166 + 32 Mb + Win.95 o 98

99.900

FALLOUT 2

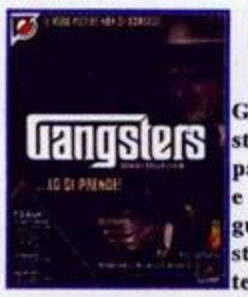
Le innovazioni previste non riguardano la tecnologia o la grafica, ma il contenuto sostanziale del gioco. La missione è trovare il GECK, Garden of Eden Construction Kit, un armamentario di tecnologia agricola postnucleare necessario per la sopravvivenza del villaggio.Più di 100 abilità da imparare durante il gioco. R.H. Pentium 133 + 24 Mb + win.95 o 98.MANUALE IN ITALIANO

99.900

FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 99

Dalla Sierra la nuova simulazione sportiva dedicata al Football Americano. Comprende tutte le nuove statistiche aggiornate alla stagione 98/99, nuovo motore grafico 3D in grado di gestire la nuova grafica poligonale dei giocatori e degli stadi, modulo completo per la gestione finanziaria e manageriale, nuova interfaccia per la gestione del giocatore. R.H. Pentium 200 + 32 Mb.

89.900



GANGSTERS: CRIMINE ORGANIZZATO

Gansters e' un gioco di strategia dove il crimine paga! Dall'intimidazione e l'estorsione fino al sanguinario dei conti sulla strada, in Gansters sarete voi a vestire i panni del boss di una spietata gang criminale, con pieni poteri di vita e di morte su ciascun vostro uomo. R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

99.900

GLOBAL DOMINATION

Sei responsabile di campagne militari segrete. Mentre dirigi la macchina da guerra dei tuoi alleati, devi proteggere i territori, combattere le forze malvagie e sconfiggere i dittatori.R.H. Pentium 133 Mhz + 32Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.

89.900

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE ®

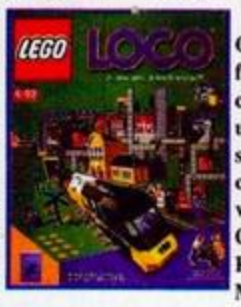
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

LEGO CHESS

Combatti con lo speciale set di scacchi composto dai famosi personaggi della serie LEGO SYSTEM: Wester e Pirati, oppure gioca con il set di scacchi tradizionale costruito con i mattoncini Lego. Sfida i tuoi amici in una partita sul tuo computer o tramite collegamento via modem, in rete locale o Via Internet. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 16 Mb + Win.95 o 98. **99.900**

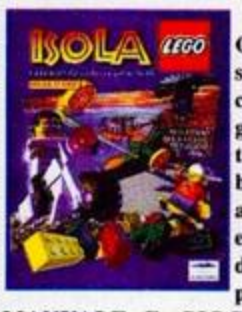
LEGO CREATOR

Costruisci e gioca con un illuminato numero di mattoncini 3D Lego. Combina i modelli gia' pronti per creare dei fantasiosi mondi Lego. Entra negli edifici ed esplorali attraverso gli occhi del personaggio LEGO. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.R.H. Pentium 166 Mhz MMX + 32Mb + Win95/98. **99.900**



LEGO LOCO

Organizza il tuo sistema ferroviario sul computer con i treni Lego System; una vasta serie di effetti sonori ed animazioni creano un'atmosfera vibrante. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 32 Mb + win.95 o 98 **79.900**



LEGO ISLAND

C'e' cosi' tanto da fare su Isola Lego: costruire, correre, volare, gareggiare con gli acquascooter, andare sullo skateboard e divertirsi con gli amici. Dovrete costruire e guidare una macchina da corsa, consegnare le pizze, colpire il malvagio MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.R.H. Pentium 120 Mhz + 16Mb + Win95/98. **94.900**

LUFTWAFFE COMMANDER

Dalla SSI un vero capolavoro dedicato alla simulazione di volo bellica ambientata nella Seconda Guerra Mondiale. Oltre 500.000 miglia quadrate di territori perfettamente riprodotti, 10 diversi modelli di aereo con dettagliatissimi interni e pannelli di volo. 50 missioni in single player suddivise in 5 diverse campagne. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + scheda acceleratrice **89.900**

MAD TRAX

Scegliete le armi piu' adatte, equipaggiate l'automobile, allacciate la cintura di sicurezza, avviate il motore, chiudete gli occhi e pregate di essere aconra vivi al termine del torneo di quest'annoMad Trax e' uno dei giochi di automobilismo piu' veloci e violenti mai realizzati che vi consentira' di superare gli avversari o farli a pezzi.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Predisposto per schede acceleratrici 3dfx. R.H. Pentium 166 + 32 Mb **84.900**

MAGIC & MAYEM

Uno splendido gioco di simulazione strategica in tempo reale ambientato in epoca medievale, basato sulla conquista dei territori Celti, Greci ecc. Oltre 36 regioni da conquistare, la fantastica intelligenza artificiale del computer che permette al nemico di adattare le sue strategie alla vostra abilita' rendendo cosi' le missioni sempre diverse.R.H. Pentium 133 + 32 Mb + Win.95 o 98. **99.900**

MANKIND

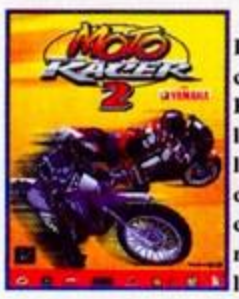
Controlla a dovere oltre 150 diversi tipi di veicoli spaziali ognuno con proprie caratteristiche e potenzialita'. Gioco da utilizzare esclusivamente ONLINE nel server Internet che puo' contenere, ad alta velocita', fino a 1000 utenti in simultanea. 1 anno di abbonamento gratuito nella confezione a Mankind Online. R.H. Pentium 166 Mhz + 32 mb + win 95 + Collegamento ad Internet. **89.900**

MIG 29 + F16

MIG 29: modello perfettamente riprodotto grazie all'ausilio dei piloti russi, grafica incredibile grazie al supporto per schede acceleratrici 3dfx. F16: modello perfettamente riprodotto in collaborazione con John Fergione, collaudatore della Lockheed Martin **94.900**

MIGHT & MAGIC COLLECTION

Gli introvabili episodi di Might And Magic raccolti in questo splendido cofanetto: Might and Magic 1: Secret of the Inner Sanctum, Might and Magic 2: Gates to Another World, Might and Magic 3: Isle of Terra, Might and Magic 4: Clouds of Xeen, Might and Magic 5: Darkside of Xeen. Inoltre sempre inclusi nella confezione troverete Might and Magic Swords of Xeen e Might and Magic World of Xeen. **99.900**



MOTO RACER 2

La simulazione motociclistica definitiva!. Possibilita' di personalizzazione delle piste con l'editor in 3D!!, 32 tracciati in 5 luoghi esotici, 4 campionati diversi, modalita' arcade e simulazione, condizioni metereologiche variabili con neve, pioggia, nebbia e gare in notturna. Modalita' in multiplayer via Internet, Rete locale, sullo stesso PC con split dello schermo, con possibilita' di gioco tutti contro tutti o in squadra.R.H. Pentium 166 + 16 Mb + Win.95 o 98 **99.900**

NASCAR RACING 99

La nuova ed emozionante simulazione di Nascar. Potente motore grafico ad altissima definizione con dettaglio grafico incredibile. Potrai destreggiarti fra i vari campionati Nascar: Nascar Cup, Grand National ed il campionato Nascar Usa. 35 tracciati aggiornati al campionato 98.R.H. Pentium 60 Mhz + 32 Mb + Win. 95/98. **94.900**

NEWMAN HAAS INDY CAR RACING

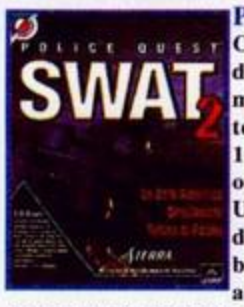
E' il migliore gioco di corsa automobilistica di categoria Indy. Scegli il tuo pilota preferito tra 16 piloti professionisti di corse Indy disponibili, Gioco in rete fino ad 8 giocatori e arrivo trionfale con grafica avanzata di qualita' superiore. R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95 + Scheda Acceleratrice 3DFX. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **94.900**

NIGHTLONG

Vestite i panni dell'investigatore privato Joshua Reev ed interagite con una moltitudine di personaggi mentre siete sulle tracce di una misteriosa organizzazione terroristica. Scoprite cinque vastissimi e dettagliatissimi livelli. Usate le vostre abilita' di detective per raggiungere ed esplorare oltre 80 diverse locazioni. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.R.H. Pentium 100 Mhz + 16Mb + Win95/98. **79.900**

O.D.T.

Devi sconfiggere i tuoi nemici, riparare l'aereo e fuggire!! Altrimenti morirai! In questo incredibile gioco di avventura e azione hai la possibilita' di gestire i personaggi e di combattere utilizzando gli incantesimi. R.H. Pentium 120 Mhz + 16Mb + Win95. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. **89.900**



POLICE QUEST SWAT 2

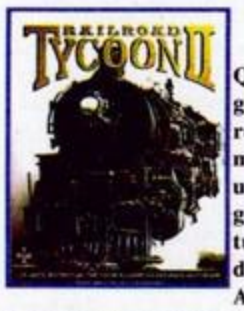
Create la squadra SWAT definitiva oppure la piu' micidiale organizzazione terrorista. Scegliete tra 100 ufficiali della SWAT oppure tra 10 terroristi. Una simulazione tattica di polizia in tempo reale basata sulle strategie adottate dalla SWAT .MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 mb. **99.900**

QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE

Il nuovissimo capolavoro della Sierra che crea un mix fantastico tra Ruolo ed Azione, portandovi nel fantastico mondo di Silmaria, interamente realizzato in 3D, tra misteri, pericoli e magie. Incontrerai decine di personaggi con cui potrai interagire. Possibilita' di interazione totale con le ambientazioni e i backgrouds. R.H. Pentium 166 + 32 Mb. **119.900**

RAGE OF MAGES

Dalla Monolith, uno splendido gioco di strategia ambientato in un mondo fantastico popolato da strane ed irascibili creature. Oltre 300 varieta' di armi, pozioni e magie disponibili! Oltre 50 tipi diversi di personaggi, piu' di 25 estenuanti missioni, le essere ben pianificate e strategicamente studiate perche' possano sfociare in un successo!GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **89.900**

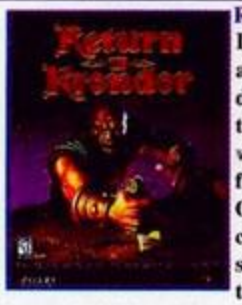


RAILROAD TYCOON 2

Questa volta costruire e gestire la piu' grande rete ferroviaria del mondo non sara' affatto uno scherzo. Dovrai gestire a pieno ritmo la tua compagnia. Opererai da New York fino al Sud Africa, con ambientazione dal 1804 al 2000, misurandoti quindi con le diverse tecnologie a tue disposizione.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95. **99.900**

RED JACK

Inseguito dai sanguinari assassini ti lancerai in un'appassionante avventura di onore, tradimento e vendetta.Ambientata nell'eta' d'oro della pirateriaMANUALE E GIOCO IN ITALIANO.R.H. Pentium 133 Mhz + 16Mb + Win95/98. **94.900**



RETURN TO KRONDOR

Il seguito di uno dei piu' acclamati giochi di ruolo degli ultimi tempi! Si tratta di un vero capolavoro di sviluppo sia grafico che di giocabilita'. Oltre 180 personaggi con cui interagire, tutti splendidamente realizzati in tridimensione, 11 interminabili capitoli di gioco, 60 formule magiche. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **94.900**

RIVAL REALMS

La simulazione di strategia per veri professionisti. 3 diversi mondi ognuno con le proprie caratteristiche, paesaggi e personaggi. 3 campagne e oltre 60 livelli. Gioco in multiplayer via rete locale o via Internet. Ogni particolare di gioco richiedera' diverse caratteristiche del giocatore utilizzando sempre armi e tattiche diverse.R.H. Pentium 90 Mhz + 16Mb + Win95/98. **89.900**

RUTHLESS.COM

Innumerevoli visuali di gioco. Scenari multigiocatori ricchi di elaboratissime regole e con un livello d'intelligenza artificiale mai visto. Il gioco di strategia a turni che tu permette di creare un glorioso impero eliminando tutta la tua concorrenza.R.H. Pentium 120 Mhz + 32Mb + Win95/98. **79.900**

S.C.A.R.S.

Furiosa corsa automobilistica arcade in 3D, con combattimenti all'ultimo sangue. Cimentati, anche in 2 contemporaneamente, in rotte alternative, raccogliendo pick-ups da usare con molta parsimonia. Vetture potenti, circuiti sbalorditivi su terreni sconnessi e sorprendenti effetti speciali. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO.R.H. Pentium 166 Mhz + 16Mb + Win95/98. **79.900**

SKI RACING EXTREME EDITION

Dalla Sierra la vera simulazione di sport invernali. 5 tipi di specialita' di sport alpini dallo slalom gigante al Super G. Possibilita' di discesa in stile libero in oltre 5000 acri perfettamente ricostruiti con un dettaglio grafico impressionante. 6 fra le localita' invernali piu' famose al mondo ti attendono. R.H. Pentium 90 Mhz + 16 Mb + Win. 95/98. **94.900**

SPEED BUSTERS

Finalmente un gioco di corse automobilistiche arcade che offre il perfetto equilibrio tra azione e abilita'. 8 auto personalizzabili e danneggiabili, 7 percorsi ambientati in America, fino a 6 giocatori connessi contemporaneamente, con un Game Service gratuiro via Internet. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98 **94.900**

STAR TREK COMPILATION

Un favoloso cofanetto comprendente: STAR TREK Starfleet Academy, STAR TREK Starfleet Academy The Lost Missions, STAR TREK 25° Anniversary. STAR TREK The Next Generation e STAR TREK Generazioni. **84.900**

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

STARCRAFT: BROOD WARS

L'attesa espansione ufficiale per Starcraft, cxontenente 6 nuove unita' da combattimento, 3 nuovissime campagne e 26 nuovi scenari, nuovi Mondi che si aggiungono a quelli gia' esistenti. Nuove opzioni multiplayer che vi porteranno in oltre 100 nuovi scenari!! Richiede la versione registrata di Starcraft. **69.900**

STARSIEGE TRIBES

Lo sparatutto 3D in soggettiva che fara' letteralmente impallidire Quake 2 e Unreal! Una nuova tecnologia grafica creata particolarmente per fornire il massimo della fluidita' all'azione Multiplayer fino a 32 Giocatori!!! Opzioni di gestione strategica degli attacchi per pianificare al meglio le azioni!!. Predisposto per schede acceleratrici 3DFX. R.H. Pentium 200 + 32 Mb + win.-95 o 98. **119.900**

STARWARS ROGUE SQUADRON

La prima vera simulazione di volo dedicata alla nota saga di Guerre Stellari. Benvenuti nella Rogue Squadron, un gruppo di 12 piloti iper specializzati nella guida di X-wings, Y-wings, A-wings, V-wings ecc. Straordinarie ambientazioni stupendamente realizzate in 3DR.H. pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98 **99.900**

STRATOSPHERE

Personalizza la tua fortezza volante e falla scendere in battaglia contro il computer o contro 3 avversari collegati tramite Internet, oppure via Modem o in rete. Strategie attuabili in tempo reale mantengono frenetica l'azione, Scelta di ben 60 unita' per eumentare potenza di fuoco, energia e velocita'.GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 32 Mb **69.900**

THIEF: THE DARK PROJECT

Ennesimo capolavoro della Eidos. Gioco in prima persona di azione e avventura totalmente realizzato in grafica 3D. Grazie al rivoluzionario motore Dark Engine il gioco ti trasportera' in una nuova realta' in grado di immergerti in un mondo in stile fantasy/tecno.R.H. Pentium 166 Mhz+ 32 mb + Win 95. **99.900**

THUNDER BRIGADE

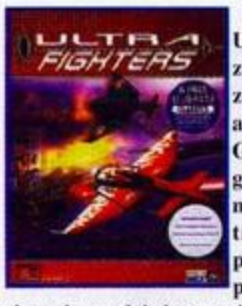
Incredibile sensazione di movimento e velocita' ad altissimo livello. Combattimento in volo con mezzi futuristici in ambientazione terrestre. Dovrai districarti fra montagne e crateri di vulcani infuocati. Fumo, effetti luce, grafica totalmente realizzata in 3DR.H. Pentium 100 Mhz + 32Mb + Win95/98. **84.900**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Una esplosiva combinazione di azione e strategia in quello che e' stato definito il miglior gioco dell'anno!! 17 incredibili missioni in cui l'obiettivo primario e' quello di salvare il mondo dalla minaccia dei terroristi. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 166 + 24 Mb ram. **99.900**

TOP GUN 2

Pilota per le forze Statunitensi il potente F/A 18 Hornet ed ingaggia un combattimento aereo senza precedenti in 3 sanguinarie campagne: Colombia, Iraq e Siberia. 30 missioni di azione e combattimento non stop. 15 armi di distruzione dal missile Sidewinder AAMS al Napalm. R.H. Pentium 166 Mhz + 32Mb + Win95/98. **94.900**

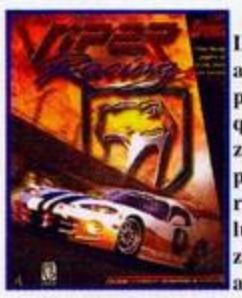


ULTRA FIGHTERS

Una splendida simulazione di volo caratterizzata dalla presenza di aerei non convenzionali. Grafica ultra dettagliata grazie alla predisposizione per schede acceleratrici 3dfx, 25 missioni per singolo giocatore, piu' predisposizione per gioco in multiplayer vie rete locale, via modem e via internet.R.H. Pentium 166 + 32 Mb + scheda acceleratrice 3dfx. **84.900**

ULTIMA ONLINE 2: THE SECOND AGE

La seconda versione del gioco piu' venduto al mondo nel settore interattivo via Internet!. Caratterizzato dalla presenta di nuovi mondi che contribuiscono ad ingrandire ulteriormente le zone di interazione del prodotto, nuove caverne da esplorare, include un nuovo sistema di CHAT che vi permettera' di rintracciare, dialogare in tempo reale o lasciare messaggi ai vari giocatori online e l'indispensabile utility di AUTO TRADUZIONE.R.H. Pentium 166 + 16 Mb + collegamento a Internet. **149.900**

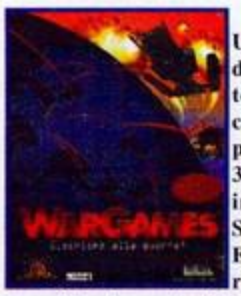


VIPER RACING

Le auto da sogno ti aspettano. 3 livelli di puro realismo di guida in questa stupenda simulazione con effetti 3D stupefacenti, auto in trasparenza, riflessi ed effetti luce. Potrai personalizzare a piacere le tue auto acquistando parti per migliorare la tua auto. R.H. Pentium 133 Mhz + 32 Mb + Win. 95/98. **84.900**

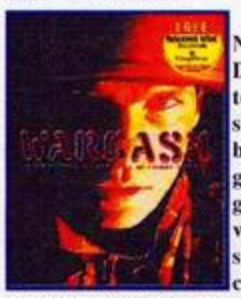
WAR OF WORLDS

Perfetta simbiosi tra strategia e azione con fasi di combattimento puro. Gioco non lineare dove sarai tu ad iniziare il conflitto per primo. Dovrai gestire le riserve, la dislocazione delle truppe, le forze navali e terrestre.R.H. Pentium 133 Mhz + 16 mb + win 95. **94.900**



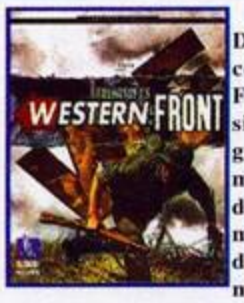
WARGAMES

Uno dei migliori giochi di strategia bellica in tempo reale. Realizzato con supporto completo per schede acceleratrici 3dfx, offre doti grafiche in alta risoluzione SuperVGA incredibili!! Effetti metereologici reali che incidino persino sull'andamento fisico e morale delle truppe. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb ram + Scheda acceleratrice 3DFX. **99.900**



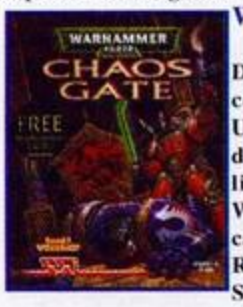
WARGASM

Nuovo capolavoro dalla DiD che accomuna strategia e azione in perfetta simbiosi. Dovrai dirigere ben 25 unita' e distruggere il nemico nella piu' grande guerra mondiale via rete. Diventa il maestro dell'arte di guerra con soldati, elicotteri e carri armati. R.H. Pentium 166 + 32 mb + Win 95 + Scheda Acceleratrice 3DFX. **99.900**



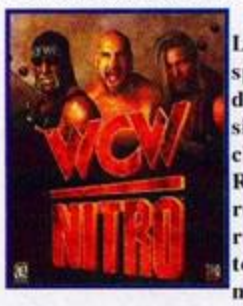
WESTERN FRONT

Dalla Talon Soft, creatrice del famoso Easter Front, ecco la nuova simulazione strategica di guerra piu' attesa del momento. La macchina da Guerra tedesca e' in movimento. Il destino dell'Europa e' nelle tue mani. Partirai da comandante di un battaglione per crescere di grado in funzione alle tue effettive possibilita' e capacita' strategiche. **99.900**



WARHAMMER40000: CHAOS GATE

Dalla SSI, ti troverai al comando delle forze Ultramarine. A tua disposizione tutti i veicoli dell'universo di Warhammer 40000 : Il carro armato Predator, il Rhino APCS, il Land Speeders ed il potentissimo Dreadnoughts.Possibilita' di gioco in multiplayer via rete o via modem. R.H. Pentium 133 + 32 Mb. Raccomandato Pentium 166 + 32 Mb. **99.900**

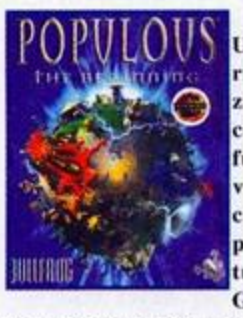


WCW NITRO

La miglior simulazione sportiva mai vita prima d'ora su un PC. Opzioni sia per giocatore singolo che in Multiplayer via Rete!! Arene di gioco reali perfettamente riprodotte, oltre 60 lottatori reali, un sacco di mosse, stadi segreti, personaggi nascosti.R.H. Pentium 166 + 32 Mb + win.95 o 98. **89.900**

COMMAND & CONQUER WORLDWIDE

La piu' bella raccolta dedicati agli amanti della strategia: In un unico cofanetto trovate: COMMAND AND CONQUER GOLD, il relativo data disk THE COVERT OPERATIONS, in piu' COMMAND AND CONQUER RED ALERT ed i relativi data disk: COUNTERSTRIKE e THE AFTERMATH. **139.900**

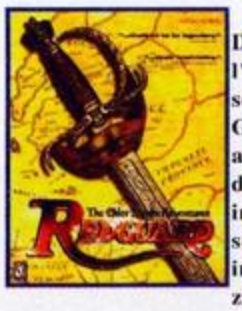


POPULOUS 3

Usa i tuoi tremendi poteri per scatenare devastazioni e tienili sotto il tuo comando. Aumenta la furia della battaglia con vulcani in eruzione e chiama i cieli perche' possa piovere fuoco sui tuoi rivali.MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. Pentium 133 + 16 Mb + win.95 o 98. **99.900**

XTREME FLIGHT PACK

Una splendida raccolta dedicata alla simulazione di volo contenente: RED BARON 2, F22 LIGHTING 2, SIERRA PRO PILOT. La confezione include inoltre un JOYPAD A 6 TASTI. **99.900**



REDGUARD

Dalla BetshedaSoftworks l'atteso seguito della serie Elder Scroll: REDGUARD, una stupenda avventura destinata a diventare leggenda, dove impersonerete Cyrus, un soldato mercenario, impegnato nella liberazione della propria Terra da un manipolo di sanguinari pirati.R.H. Pentium 166 + 32 Mb + Win.95 **109.900**

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906
INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

RICORDA!! SOLO DA COMPUTER ONE

OGNI DUE TITOLI ACQUISTATI

UN FAVOLOSO JOYSTICK

COMPRESO NEL PREZZO

(offerta valida fino ad esaurimento scorte)

SOLO DA COMPUTER ONE

RISPARMI IL 10%

PRENOTANDO OGGI STESSO LE NOVITA'

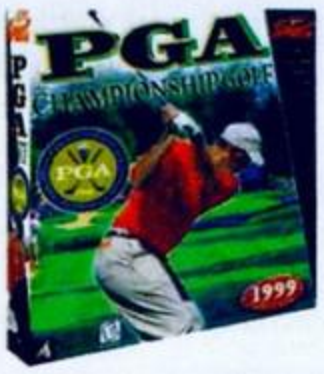
IN ANTEPRIMA.

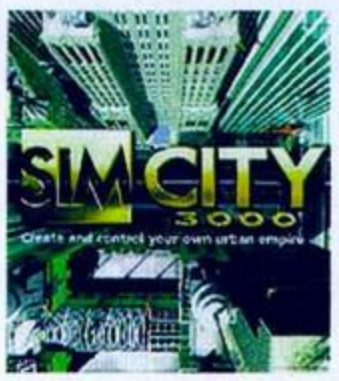
CHIAMA ALLO 051/ 343504

AGGIORNAMENTI IN TEMPO REALE

http://www.computerone.it

CLOSE COMBAT 3 PGA TOUR GOLF 99 SIM CITY 3000





http://www.computerone.it

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

TGM/01-99

Compila in ogni sua parte questo coupon
(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____indirizzo_____CAP_____CITTA'_____Prov._____
TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer
Configurazione del mio PC
_____
Console Marca e Modello
_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

DELPI

Una serie completa...

...per chi fa sul serio!

ZYE TECHNOLOGY LIMITED

F1 SIM

Prezzo Consigliato:

£. 450.000

F1 SIM COMPACT

Prezzo Consigliato:

£. 270.000

NOVITA'

CONTROL FREAK PC

Prezzo Consigliato:

£. 150.000

I MIGLIORI VOLANTI PER PILOTI VERI !

Inutile negarlo: simulare ci riesce proprio bene. Ma quello che stai per leggere è tutto vero, dalla prima all'ultima lettera! Ora le tue gare hanno 3 nuovi partner firmati ZYE TECHNOLOGY, il meglio dal mondo dei volanti.

Iniziamo con **F1 Sim** che non ha bisogno di presentazioni: è il numero uno! Costruito interamente in acciaio, rivestito in pelle e cucito a mano, questo "mostro dello sterzo" non ha niente da invidiare a quello delle auto di Formula 1: il suo sistema di guida (volante + pedaliera) è di un realismo impressionante e assicura la massima precisione nel controllo dell'auto.

E **F1 Sim Compact** ? E' la stessa cosa in versione "compatta": volante autocentrante a sblocco rapido, cambio con bilanciere in metallo, altissima precisione di guida, indicatori led e pulsanti programmabili sulle razze del volante... Come il suo "fratello maggiore" è Plug and Play, ovvero non necessita di alcun driver di installazione.

Control Freak PC, la grande novità Plug and Play. Un meccanismo di rotazione di elevata qualità (280°!), 11 pulsanti programmabili, una pedaliera sensibilissima, comoda e resistente... Questo volante utilizza materie plastiche ad altissima resistenza e non ti lascerà mai a piedi!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER HARDWARE

Qualità Interattiva.

TITOLO: *DRIVER*
SVILUPPATORE: *REFLECTIONS x GT INTERACTIVE*
USCITA: *APRILE/MAGGIO '99*

Non si tratta né di un file per far andare la vostra scheda video né tantomeno di un simulatore di autista per modelle: ma allora, che cos'è?

A cura di Stefano Silvestri

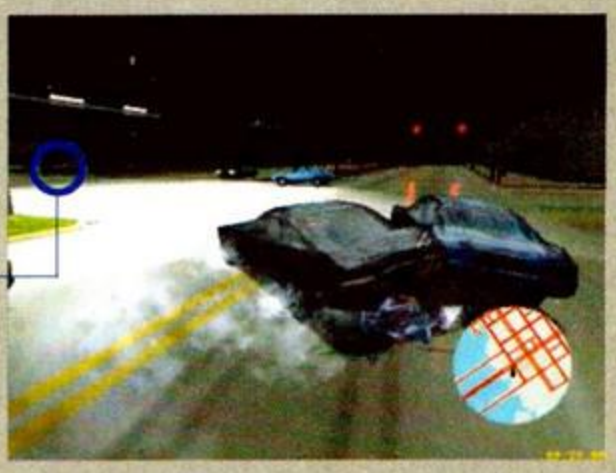
Ecco una scena tratta dall'intro di Driver: siamo appena entrati in un garage e, dopo una lunga scelta, abbiamo deciso quale auto rubare...

RUOTE A PAGAMENTO

Ma è Driver, uno dei giochi che io, Max e Jacopo (la triade di TGM presente all'ultimo E3 di Atlanta) aspettavamo con una certa ansia dopo averlo visto durante l'ultima rassegna americana. Dovete infatti sapere che di solito, l'ultimo giorno, quando il giro delle grosse software house è già stato fatto, vige la tecnica per cui noi ci si sparpaglia in giro per la fiera (qualunque essa sia) alla ricerca delle press-release di tutte quelle case di produzione minori con le quali non si è potuto o non c'è stato il tempo di fissare un appuntamento. Il fato volle, in quel lontano fine maggio scorso (che poi a ben guardare sono solo 7 mesi fa), che il sottoscritto, alla ricerca di materiale, si imbattesse per puro caso in uno stand del tutto anonimo in cui erano ospitate tante piccole società che altrimenti, da sole, non avrebbero neanche potuto ritagliarsi uno spazio nello show d'oltreoceano. Un rapido sguardo alle insegne appese alle varie porte ed ecco che i bulbi oculari del vostro felino si inchiodano su un logo che è storia: Reflections. Un turbine di emozioni si impossessa della mia corteccia cerebrale: non tanto i due Destruction Derby (bello il primo, un po' meno il secondo), quanto soprattutto la saga di Shadow of the Beast, il gioco che mi ha di fatto forzato a passare dal Commodore 64 all'Amiga (mi ricordo ancora che siccome in casa nessuno mi sganciò una Lira, mai immaginando che coi videogame mi ci sarei mai guadagnato da vivere, per tirare su i soldi per potermelo comprare, nel lontano '89 mi sono fatto due mesi da pony-express...). Non senza una certa riverenza, allora, mi sono ritrovato a bussare alla porta dei britannici sviluppatori per salutare della gente che, a modo loro, ha influito sul mio destino, e tirare su del materiale da proporre a voi in seguito. E qui, la seconda sorpresa: su un normale 17" girava un gioco di nome Driver che lasciò me, e in seguito i miei due compari, letteralmente basiti. Non c'era molto da vedere, se non una macchinona americana anni '70 che si aggirava per le strade di una Miami virtuale: quello che mi stupì fu però non tanto l'accurata ricostruzione della cittadina americana (che poteva solo sembrarmi graficamente accurata, visto che io non ci sono mai stato), quanto l'incredibile realismo della macchina, per la quale erano stati usati dei modelli fisici semplicemente sbalorditivi. Mi ricordo ancora di quando, in pieno inseguimento, uno dei dimostratori prese un dosso a tutta velocità, volò per una decina di metri, quindi curvò a 90° dileguandosi poi nel traffico: in quel momento avevo visto le quattro sospensioni, apparentemente indipendenti tra loro, comprimersi sull'asfalto, quindi allungarsi a fondo corsa e poi comportarsi in curva in modo tale da ricreare una realistica forza centrifuga sulla macchina, che di conseguenza s'imbarcò verso l'esterno della curva, perse un cerchione e si scompose un po', così come siamo abituati a vedere da anni di film americani a base di inseguimenti.
Insomma, pochi secondi ma di quelli

La guida delle volanti della Polizia è senz'altro aggressiva e, alle volte, anche un po' spericolata: per ulteriori riscontri, date un'occhiata alla foto...

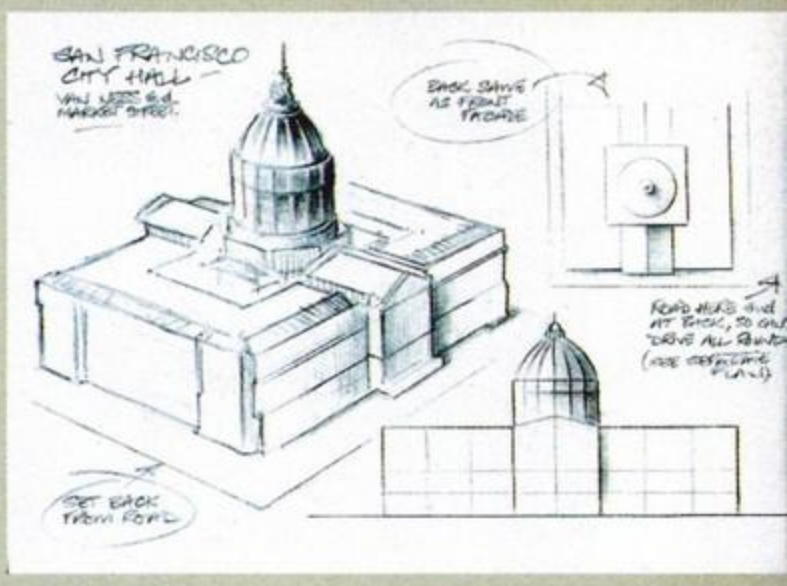
Ogni tanto è anche piacevole confondersi nella folla, giusto per non dare nell'occhio...



Come da recente tradizione dei Reflections, Driver è un gioco di guida in cui gli incidenti sono incredibilmente spettacolari: come questo, di notte a Miami...

La fisica delle macchine di Driver è incredibilmente accurata: guardate lo sbilanciamento nell'assetto di questa "muscle car" in curva e capirete.

che, professionalmente parlando, lasciano il segno.
Da allora sono passati dei mesi nei quali la mia vita è un po' cambiata e, lo ammetto, il titolo dei Reflections era stato accantonato dalla memoria del sottoscritto, più impegnata a combattere il male, si trattasse della SinTek o del Trickster, che non a ricordarsi di Driver. Fortunatamente a rinfrescarmi la memoria è arrivato un viaggio della GT Interactive, che iniziato alle 5.00 del mattino ha anch'esso lasciato il segno, questa volta però sul mio fisico bioritmicamente nottambulo.
Dovendo iniziare allora a parlare del gioco più in dettaglio, credo che la prima cosa da notare sia che il titolo dei Reflections sarà per PC e per PlayStation, scelta questa che non deve stupire perché anche il famoso Destruction Derby, all'epoca, venne sviluppato su queste due piattaforme. Ed è proprio da questo titolo che gli sviluppatori britannici devono essere partiti per creare la fisica del loro Driver, dato che già all'epoca il succitato videogame era assurto agli onori della cronaca per degli scontri incredibilmente realistici e per delle macchine che si comportavano come mai s'era visto prima.
A differenza però di DD, dove il vostro unico scopo era quello di vincere delle gare automobilistiche tagliando per primi il traguardo o disintegrando a sportellate i bolidi dei vostri concorrenti (uhm... che sia forse da qui che gli Stainless hanno preso l'ispirazione per Carmageddon?), in Driver la situazione nella quale vi troverete a muovervi sarà leggermente differente. "Abbiamo un lavoro per te giù alla 15esima. Devi essere lì per mezzogiorno. Non un secondo prima, non un secondo dopo. Prendi i ragazzi e portali al sicuro, dove troveranno della merce ad attenderli. Non pensare neanche di avvicinarti al posto se ti accorgi di essere pedinato dai piedipiatti": questo sarà il tenore degli ordini che vi verranno impartiti dai malavitosi locali, cosa questa che potrebbe farvi venire il sospetto di trovarvi di fronte a un versione riveduta e corretta di Grand Theft Auto. A ben guardare però le cose non stanno proprio così, dato che non solo, a differenza del titolo della DMA Design, Driver ha una trama, ma anche e soprattutto perché in realtà voi siete un poliziotto il cui compito è proprio quello di infiltrarsi nella malavita locale, fingendovi un autista della criminalità organizzata. Tanner è il vostro nome, e a voi spetterà il divertentissimo compito di uscire vincenti da degli inseguimenti che, in confronto, quelli di C.H.I.P.S. e di Starsky e Hutch sembrano roba per neopatentati.
Ovviamente, man mano che procederete nel gioco aumenterà la vostra reputazione, e i boss locali avranno sempre più confidenza nelle vostre capacità, il che significherà incarichi sempre più scottanti e, quindi, una conoscenza sempre più approfondita dei meccanismi con cui opera la mala locale.
Come tutti sanno, però, il lavoro del doppiogiochista non è



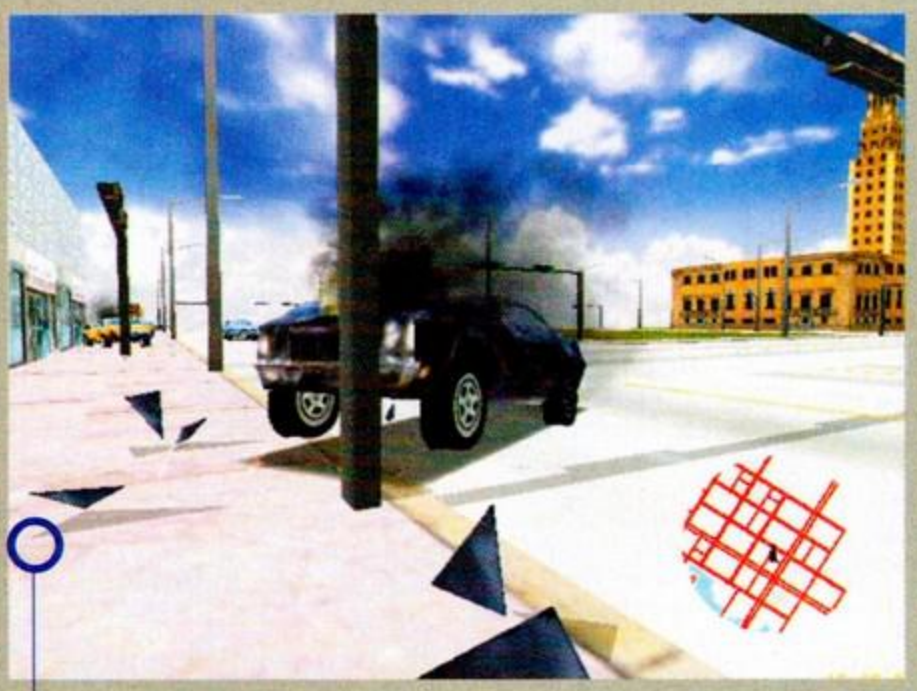
Quando si va a 70 miglia giù per le strade di San Francisco, non è facile mantenere il controllo dell'auto!

eterno e dopo un po' è sempre meglio cambiare aria, quando il terreno inizia a scottare e voi per sentirvi sicuri cominciate a dormire con la pistola sotto il cuscino. E allora via, verso nuove città, per continuare la propria oscura carriera di tutore dell'ordine.
Che vuol dire questo? Vuol dire che Driver si ambienterà nelle quattro metropoli americane più famose, in quei posti in cui fin da bambini si sarebbe sempre desiderato guidare all'impazzata, e cioè la già citata Miami, San Francisco, Los Angeles e New York. Giusto per citare alcuni degli inseguimenti più spettacolari nella storia del cinema americano che hanno preso luogo in queste quattro capitali, cito la serie Miami Vice con Don Johnson, Vivere e Morire a Los Angeles (To Live and Die in L.A., 1985), Bullitt (1968, con Steve McQuinn) e Il Braccio Violento della Legge (The French Connection, 1971).
Insomma, per uno come me cresciuto col mito letterario e cinematografico degli Stati Uniti, è quasi il massimo che si possa trovare. Ammetto però che non per tutti gli USA possano esercitare la stessa attrattiva, per cui mi sembra il caso di abbandonare le considerazioni personali e di passare invece a parlare delle caratteristiche tecniche vere e proprie.
Dunque, che Driver sia un gioco di inseguimenti lo sapete già, ma forse quello che non potete ancora immaginare è che, grazie al nuovo engine, la libertà garantita sarà pressoché totale, potendo pilotare la macchina là dove si desidera: potrete passare a tutta velocità sui marciapiedi così come nella carreggiata, in mezzo a incroci affollati durante l'ora di punta così come lungo i tipici vicoli delle metropoli americane, stretti e pieni di rifiuti che vedrete volare via sul vostro cofano.
Quel che è bello, però, è che le città in cui vi troverete a muovervi saranno "vive": non aspettatevi strade deserte o altrimenti popolate da sparute automobili che paiono venire direttamente da una cartuccia per N64 di San Francisco Rush, quindi, ma preparatevi a macchine che rispettano i limiti di velocità, che si fermano col verde e ripartono col rosso, che vanno via tranquille di notte e che si incolonnano in coda durante le ore di punta. Soprattutto, aspettatevi di muovervi in dei contesti incredibilmente realistici, dato che i Reflections si sono presi la briga di passare mesi a prendere fotografie, guardare film e consultare le piantine delle quattro città elencate poco sopra, al fine di ricreare le 30 miglia (circa 48 chilometri) di strade in cui vi troverete a sfrecciare col vostro bolide in mezzo a non meno di 150.000 costruzioni!!!
Altra cosa estremamente interessante del gioco è la funzione di replay: non solo infatti si avrà a disposizione una serie di telecamere fisse ma si potrà liberamente spostare la visuale a proprio piacimento col mouse. Fin

Eh sì che il capo m'aveva chiesto di portargli la macchina da un lato all'altro della città senza farle neanche un graffio!

Siamo passati col rosso all'incrocio tra la 5a e Central Park ed ecco cos'è successo: roba da matti...

qui niente di fuori dalla norma, ma le vera cosa interessante è che si potranno salvare i replay, effettuare un montaggio stile cinematografico e quindi godersi i propri inseguimenti come si fosse al cinema. Giusto per darvi un'idea, il rolling demo che trovate nel vol. 57 di questo mese è stato ottenuto proprio con questa tecnica.
Sotto il profilo dell'intelligenza artificiale, direi che siamo un passo avanti rispetto a quanto visto finora: la Polizia, durante gli inseguimenti, non dà tregua e tende a chiudere la nostra macchina contro un muro alla prima uscita di strada, per non parlare poi di quando, in curva, ci colpisce sul retro per farci uscire di strada. Quando poi da inseguiti ci trasformiamo in inseguitori, le prime volte resteremo allibiti di fronte alla vettura che, precedendoci, agli incroci finterà magari di prendere la strada a destra salvo poi proseguire dritta; abboccare e scegliere la direzione sbagliata sarà fin troppo facile...



Mi avevano di detto di "fare il palo" ma devo aver capito male qualcosa!

All'inseguimento di una macchina che non dobbiamo perdere assolutamente di vista, passiamo l'incrocio senza neanche guardare il semaforo. Non male, pensando che quello sullo sfondo è nientemeno che il municipio di San Francisco!

Graficamente non ci possiamo lamentare: oltre al classico "effetto vetro" (non so come chiamarlo altrimenti) delle carrozzerie delle "muscle car" che ci ritroveremo a guidare, molto belli sono anche i riflessi delle luci di posizione, degli stop e dei lampioni sull'asfalto reso bagnato dalla pioggia. Non mancano poi gli ormai consueti effetti luminosi cui siamo abituati da tre anni di 3Dfx, anche se ammetto che forse stavolta i Reflections hanno esagerato: vedere Los Angeles di notte col lens-flare della Luna lascia quantomeno interdetti. Insomma, Driver è un titolo decisamente ambizioso, che vuole occupare una nicchia di mercato all'interno dei titoli di guida cui al momento nessuno ha ancora pensato di puntare. Ma adesso, basta con le considerazioni sul videogame e lasciamo piuttosto spazio all'intervista con coloro che il gioco l'hanno creato, i Reflections, e in particolare a Martin Edmonson, leader storico del gruppo.

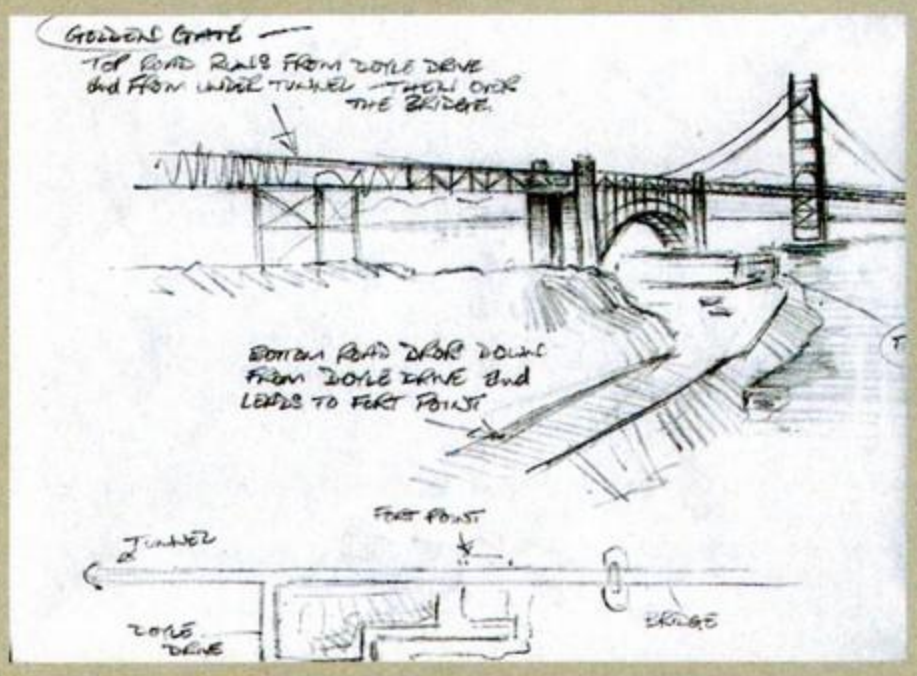
SS: Beh, Martin, per prima cosa vorrei ringraziarti per aver creato Shadow Of The Beast: se non lo avessi fatto non mi sarei mai comprato un Amiga, non avrei proseguito con la mia passione per i videogame e probabilmente adesso non farei il lavoro che faccio. Ammetto che essere di fronte a uno degli idoli della propria infanzia fa un bell'effetto. Certo che ne è passato di tempo...
ME: In effetti... cosa sono otto, nove anni...
SS: Almeno nove, se non dieci.
ME: Già.

SS: Senti, parliamo della storia dei Reflections, visto che siete uno dei pochi gruppi rimasti al mondo che possano vantare un background di un certo spessore.
ME: Beh abbiamo iniziato all'incirca nel 1984 con una macchina di nome BBC Micro, prodotta dalla Acorn e sponsorizzata dalla BBC, l'emittente televisiva più popolare qui in Gran Bretagna. Credo che nessuno nel resto d'Europa ne abbia mai sentito parlare, ma dalle nostre parti era l'unica a poter competere col Commodore 64 e con lo Spectrum. Di giochi per questa piattaforma ne venivano prodotti veramente pochi, per cui eravamo sicuri che quando ne facevamo uno, le vendite sarebbero state più che buone. Siamo andati avanti così tre o quattro anni, prima di passare all'Amiga, dove abbiamo esordito con la serie di Shadow of The Beast, una saga durata tre episodi che ottenne un ottimo successo sia di critica che di pubblico. Durante questo periodo però abbiamo lavorato anche a un altro progetto, uno shoot'em-up di nome Awesome, chiaramente ispirato a Space Harrier. All'epoca credevamo che nessuno fosse riuscito a convertire adeguatamente quel capolavoro da sala giochi, per cui ci siamo messi a produrne una versione riveduta e corretta, che secondo me non è venuta poi male. A seguire abbiamo fatto Brian the Lion, una specie di platform alla Mario Bros. Quello che ricordo con piacere è che noi abbiamo sempre cercato di spremere al massimo l'hardware a disposizione e, così come con SOTB eravamo stati i primi a ottenere un così alto numero di livelli di parallasse, quella volta eravamo stati i soli a ottenere delle rotazioni complete dello schermo. Si trattava di un effetto che magari adesso non stupirebbe nessuno, ma mi ricordo che a suo tempo fece scalpore. Quello che ci rendeva particolarmente soddisfatti era che eravamo riusciti a ricreare su Amiga un gioco che non aveva niente da invidiare a un titolo per Super Nes. Dopo la versione Amiga mettemmo a punto quella per CD 32, se non ricordo male il nome... insomma, l'Amiga col CD. Al che abbiamo iniziato subito col primo Destruction Derby e quindi col secondo. Da allora, e sono due anni, stiamo lavorando a Driver. In mezzo c'è stato qualche altro titolo minore, ma nulle di importante.

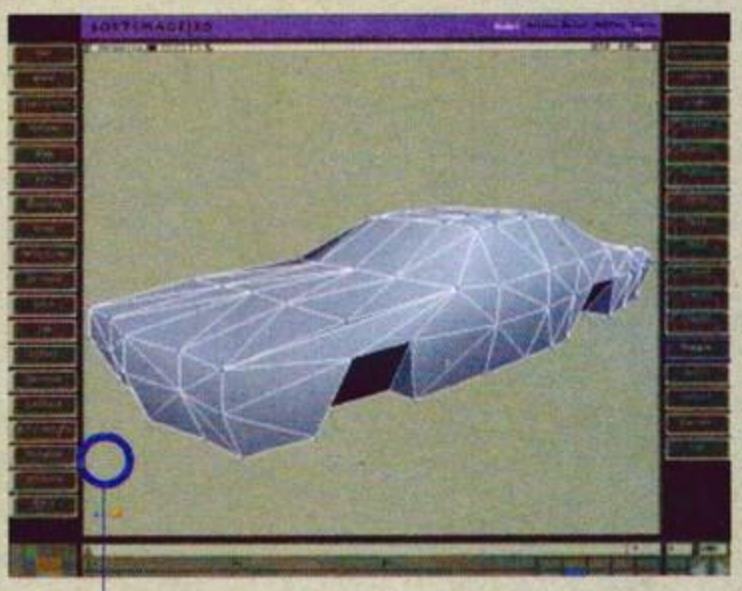
I boss non vi assumeranno sulla fiducia ma vi chiederanno di esibirvi all'interno di solitari garage sotterranei, giusto per vedere come ve la cavate al volante.

SS: A pensarci bene non credo ci sia nessun altro con 14 anni di esperienza nel nostro settore...
ME: In effetti quasi tutti quelli che c'erano ai miei tempi si sono ormai ritirati. Fammi pensare... direi Peter Molyneux, Geoff Crammond e David Braben.
SS: Beh, Geoff Crammond fa un gioco ogni quattro anni, se va bene, mentre David Braben non so lavori ancora. Sono anni che non ne sento più parlare...
ME: Già, mi sa che alla fine siamo rimasti i soli...

SS: Appurato questo, e considerata la vostra esperienza decennale, credo che voi siate gli unici che possano tirare le



NEXT

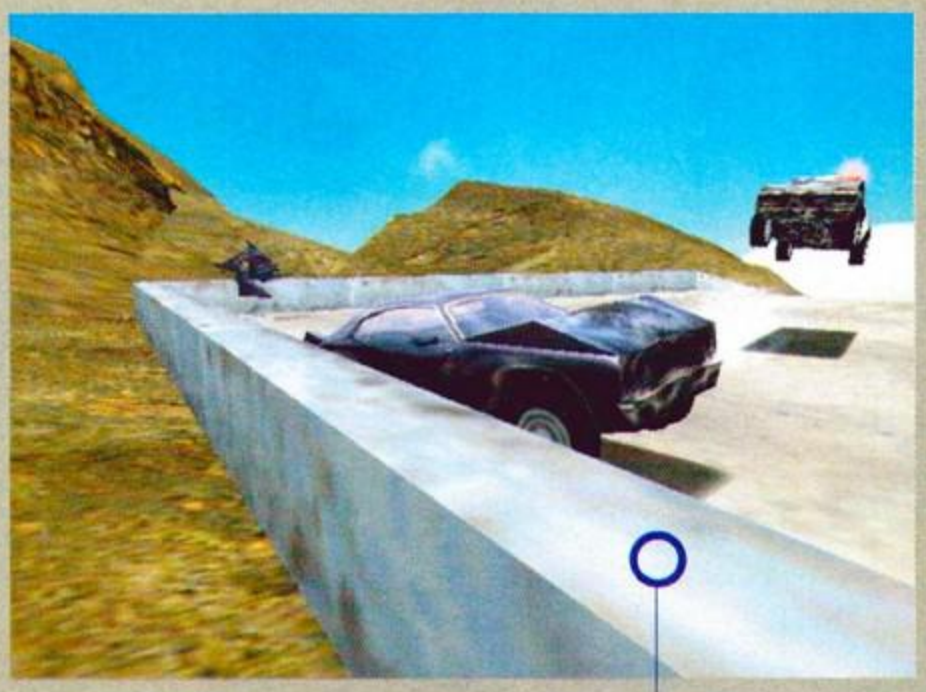


Tutte le macchine sono state realizzate col SoftImage 3D: come vedete, di poligoni ce n'è più che a sufficienza!

somme: com'è cambiata l'industria dei videogame negli ultimi quattordici anni, in bene o in male?
ME: Decisamente in meglio. Ammetto infatti che qualche anno fa avevamo perso molte delle nostre motivazioni, perché le tecnologie a nostra disposizione ci permettevano unicamente di fare videogame bidimensionali con gli sprite. Quando sei piccolo giochi a qualsiasi cosa ma quando sei grande vuoi qualcosa di più realistico e questo realismo te lo può dare solo il 3D. Adesso invece, sia le console che i computer ci danno la possibilità di ricreare mondi estremamente accurati e il bello è che più andremo avanti, meno sarà la differenza tra la realtà che si vedrà in televisione e quella generata da un computer.

SS: Guardiamo però il rovescio della medaglia. Una volta per fare un videogame bastavano una o due persone e tempi estremamente ridotti. Adesso invece ci vogliono in media due anni e tanti soldi, al punto che spesso, per poter andare avanti, si deve far ricorso a un grosso publisher che finanzi il progetto.
ME: Sai, il problema non è tanto quanto ci si mette o quanto si spende, ma piuttosto riuscire a guadagnare dei soldi. Ormai la concorrenza è tale che il 95% dei giochi o vanno in pari o vanno in perdita. Perché una volta i costi erano incredibilmente ridotti mentre adesso si devono fare tanti e tali investimenti che alla fine ti resta ben poco in tasca. Senza contare che poi, quando produci un titolo, sul mercato c'è sempre almeno un potenziale concorrente. Per cui il discorso si riduce tutto a marketing e distribuzione. Magari fai un gioco bello e poi questo non ha successo per tutta una serie di fattori che non dipendono da te: ammetto che alle volte è un po' deprimente. Comunque un buon metodo per prevenire questi problemi è produrre videogame che si rivolgano al maggior numero possibile di acquirenti e credo che quelli di guida, al momento, siano quelli che garantiscano i risultati migliori. Destruction Derby, ad esempio, ha avuto un incredibile successo perché era un gioco di corse in cui si poteva andare in giro a fare incidenti con le altre macchine, che poi è forse quello che un po' tutti vorrebbero fare in questo genere di simulazioni. Con Driver crediamo di essere andati oltre, mettendo il giocatore nelle strade di una città, rendendole le più realistiche possibile, e dandogli la possibilità di andarsene in giro e fare quello che vuole.

SS: Dovendo guardare indietro, direi che si può suddividere la vostra esistenza in due periodi, quello iniziale degli arcade e quello attuale delle simulazioni automobilistiche. Cosa c'è nel futuro dei Reflections?
ME: Tolto Steam, un arcade/adventure in terza persona nel quale non sono però direttamente coinvolto, direi che abbiamo intenzione di fermarci sui titoli di corsa. Questo perché si tratta di una fetta di mercato molto ampia, soprattutto in Europa, dove con la patente a 18 anni ci sono molti ragazzi che vorrebbero provare l'emozione di guidare una macchina ma non possono ancora farlo. Senza considerare poi tutti coloro che vorrebbero pilotare bolidi costosissimi ma che non hanno i soldi per farlo: in questo contesto si collocano ad esempio i successi di Gran Turismo o Need For Speed. Ammetto che la nostra è una scelta che può sembrare "maschilista", ma è inutile negare che il mondo dei videogame è una cosa quasi unicamente per uomini.



Fotogramma da brivido: noi ci siamo appena schiantati su un muretto dopo aver preso un dosso con eccessiva disinvoltura e una macchina della Polizia sta facendo il nostro stesso errore, volandoci letteralmente addosso. Brivido!

Uhm... qualcosa mi dice che stavolta ho preso la curva in modo non troppo ortodosso...

Siamo nella parte Nord di Los Angeles, a Hollywood per la precisione, e le gomme della nostra macchina stridono e fumano a sottolineare una curva presa a una velocità scellerata.

SS: Beh, a questo punto, già che ci siamo, parliamo di Steam...
ME: Si tratta di un gioco con prospettiva in terza persona, tipo Tomb Raider, con delle ambientazioni ispirate a Brazil di Terry Gilliam, dove ci si troverà a muoversi in un mondo in cui la tecnologia vincente è quella del vapore e non dell'elettricità ("steam" in Inglese vuol dire appunto "vapore"... NdSS). Le macchine quindi andranno a vapore, e lo stesso faranno anche i computer, gli orologi, qualsiasi cosa. Questo avrà delle ripercussioni anche sulle forme degli oggetti o sulle architetture delle case, che finiranno per ricordare l'età vittoriana del secolo scorso.

SS: Dicevi però che non ci stai lavorando tu di persona.
ME: Infatti, al momento sto lavorando principalmente a Driver. D'altronde i Reflections sono ormai un team di più di 40 persone, per cui possiamo portare avanti più progetti in contemporanea.

SS: Il che mi porterebbe a pensare che non avete solamente Steam in cantiere.
ME: Infatti, abbiamo in mente anche un altro titolo cui dovremmo iniziare a lavorare proprio in queste settimane.
SS: Che sarebbe?
ME: È troppo presto per dire qualsiasi cosa. Posso però assicurarti che non è male.

SS: Vabbè, inutile dire che resto in attesa di qualsiasi novità tu abbia da darmi. Nel frattempo Martin, grazie per la chiacchierata, davvero piacevole.
ME: Grazie a te!

Così s'è chiusa l'intervista ai Reflections. Come si sa, quando nella vita si arriva alla fine di una qualsiasi cosa, si tende a tirare le somme. E chi sono io per fare diversamente? Dovendo allora dare le mie impressioni su Driver, direi che si tratta di un gioco a rischio, dall'idea di base molto bella ma che può facilmente diventare un'occasione mancata. Insomma, alla fin fine, quale che sia la motivazione, ci si trova sempre a inseguire o a essere inseguiti; all'inizio fa anche piacere ma moltiplicato per 44 missioni rischia di risultare ripetitivo. I Reflections hanno allora in mano un titolo sulla carte notevole e starà a loro riuscire a sfruttarne a pieno le potenzialità; vista l'esperienza e la storia che possono vantare, non si può fare altro che guardare con un certo ottimismo a questa primavera, quando Driver verrà completato.

Software Universe®

CONSOLLES® department

PUNTO VENDITA BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

PUNTO VENDITA CINISELLO B. - MI
C.Comm. La Fontana - V.le de Vizzi
Tel.02/66.04.30.58

PUNTO VENDITA CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

EDUTAINMENT

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI
LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI
CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES MAC CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

ADULTS CD

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

GAMES CD

NOVITÀ IN USCITA - PRENOTATELI TELEFONICAMENTE

GAMES CD

3-D Ultra Pinball Creep Night	39.900
Actua Ice Hockey	99.900
Actua Soccer 2 (Ita)	49.900
Actua Soccer Club Edition	49.900
Actua Tennis	Telefonare
Adidas Power Soccer	89.900
Afterlife	49.900
Age Of Empires	99.000
Air Warrior 3	99.900
Ar'kritz	39.900
Baseball Pro '98	79.900
Battle Zone	99.900
Beast & Bumpkins (Ita)	49.900
Black Dhalia	Telefonare
Blade Runner (Ita)	109.900
Bomba: '98	Telefonare
Broken Sword (Ita)	49.900
Caesar 2 + Lords Of The Realm 2	109.900
Calcio Manager	Telefonare
Championship Manager 2	29.900
Chasm The Rift	88.900
Civilization 2	69.900
Combat Chess	99.900
Conquest Earth	99.900
Controffensiva	79.900
Dark Omen	99.900
Dark Reign	89.900
Davis Cup Complete Tennis	49.900
Deathmatch Maker For Quake	29.900
Die By The Sword	99.900

Die Hard Trilogy	49.900
Doom 2	49.900
Doom Trilogy	69.900
Dragon Lore II (Ita)	49.900
Duke Nukem Forever	Telefonare
Eastern Front	99.900
EF 2000	49.900
Egypt 1156 A.C.	99.900
Excalibur 2355 A.D.	99.900
F1 Racing Simulation	89.900
F-16 Fighting Falcon	39.900
Fatal Racing	49.900
FIFA '97 (Ita)	49.900
FIFA '98 (Ita)	79.900
FIFA Soccer Manager	49.900
Fighting Force	99.900
Flight Unlimited 2	114.900
Formula 1 '97	99.900
Forsaken	Telefonare
G-Nome	39.900
Gobliiins	49.900
Golden Collection 1	94.900
Golden Collection 2	94.900
Golf Sierra Sports	82.900
Heavy Gear	89.900
Hell	49.900
Hexen	49.900
Hexen 2	89.900
Hyper Blade	49.900
Imperialism (Ita)	Telefonare
Incoming	Telefonare
Independence Day	49.900
Jedi Knight Dark Forces 2	94.900
Jedi Knight Mysteries Of The Sith	69.900
Juggernaut For Quake 2	49.900
Kick Off '98	79.900
Korea F/A-18 Hornet	79.900
Lands Of Lore 2 (Ita)	99.900
Last Rites	49.900

Lego Island (Ita)	99.900
Links 386	39.900
Lords Of Magic	99.900
Mace	Telefonare
Madden '97	49.900
Madden '98	99.900
Master Of Orion 2 (Ita)	39.900
MDK	39.900
Men In Black	89.900
Myth (Ita)	99.900
Nascar Racing 2	39.900
NBA '98	94.900
NBA Live '97	49.900
Need For Speed 2	49.900
Need For Speed 3	Telefonare
NHL '97	49.900
NHL '98	99.900
NHL Breakaway '98	Telefonare
Nitroracers	64.900
Obsidian	99.900
Outlaws (Ita)	49.900
Outpost 2	99.900
Perfect Racing	49.900
Plane Crazy	Telefonare
Rama (Ita)	39.900
Rebellion	Telefonare
Red Alert Aftermath	49.900
Red Alert Counterstrike	49.900
Red Line Racer	89.900
Return To Zork	49.900
Rise Of The Shadowhand	64.900
Riven (Ita)	99.900
Safecracker	39.900
San Francisco Rush	Telefonare

GAMES CD

Screamer Rally	69.900
Scudetto '97-'98	69.900
Scudetto 2	39.900
Sega Worldwide Soccer	89.900
Sensible World Of Soccer 2000	Telefonare
Seven Kingdoms	99.900
Seventh Legion	89.900
Shadow Warrior	89.900
Shadowmaster	94.900
Shadows Of The Empire	49.900
Sierra Sports Fly Fishing	79.900
Sim City 2000	49.900
Sim Copter	49.900
Sim Isle	49.900
Sim Tower	49.900
Star Trek Pinball	99.900
Star Trek Secret Of Vulcan Fury	Telefonare
Starcraft	99.900
Steel Panthers 3	99.900
Sub Culture	79.900
Syndacate Wars	49.900
Ten Pin Alley	49.900
The Riddle Of Master Lu	29.900
The Tone Rebellion	99.900
The Ultimate RPG Archives	99.900
Third Millenium	Telefonare
Thunderhawk 2 Firestorm	39.900
Tomb Raider	39.900
Tomb Raider 2 (Ita)	99.900
Tower Of Darkness	49.900

Ultimate Race Pro	69.900
Unreal	Telefonare
Urban Runner	49.900
USNF'97	49.900
Virtual Springfield - Simpsons	84.900
Wall Street Trader '98	89.900
Warbreeds	79.900
Warcraft 2 (Ita)	69.900
Warlords 3	94.900
Wing Commander Prophecy	59.900
X-Files (Ita)	Telefonare
X-Wing Balance Of The Power	64.900
X-Wing Vs. Tie Fighter	49.900
Zero Zone (Ita)	Telefonare
Zombieville	79.900
Zork Grand Inquisitor (Ita)	94.900

SÉI UN RIVENDITORE?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe® in partecipazione con noi?

TELEFONA AL 02 - 422.26.84

Le Formiche sanno risparmiare...formichi anche Tu?

Pentium II 233 Mhz - Case Minitower ATX
64Mb SDRAM - HD 4,3Gb (U-ATA)
SVGA AGP 4Mb (con Uscita TV)
SB Creative 16 con Radio - CD24x
Mouse PS/2 - Tastiera PS/2 - Works 4.5 CD
Windows 95CD

= L. 2.299.000
PREZZI IVA INCLUSA

Monitor 15" digitale + Casse acustiche
L. 399.000

INTERNET
Abbonamento 12 mesi full time in offerta acquistando una enciclopedia su cd-rom
a lire 49.900
IVA INCLUSA

QUI PUOI USARE
VISA
CartaSì

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT®
DICONO NO ALLA PIRATERIA.
IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/48.3000.72

Tel. 02 - 42 300

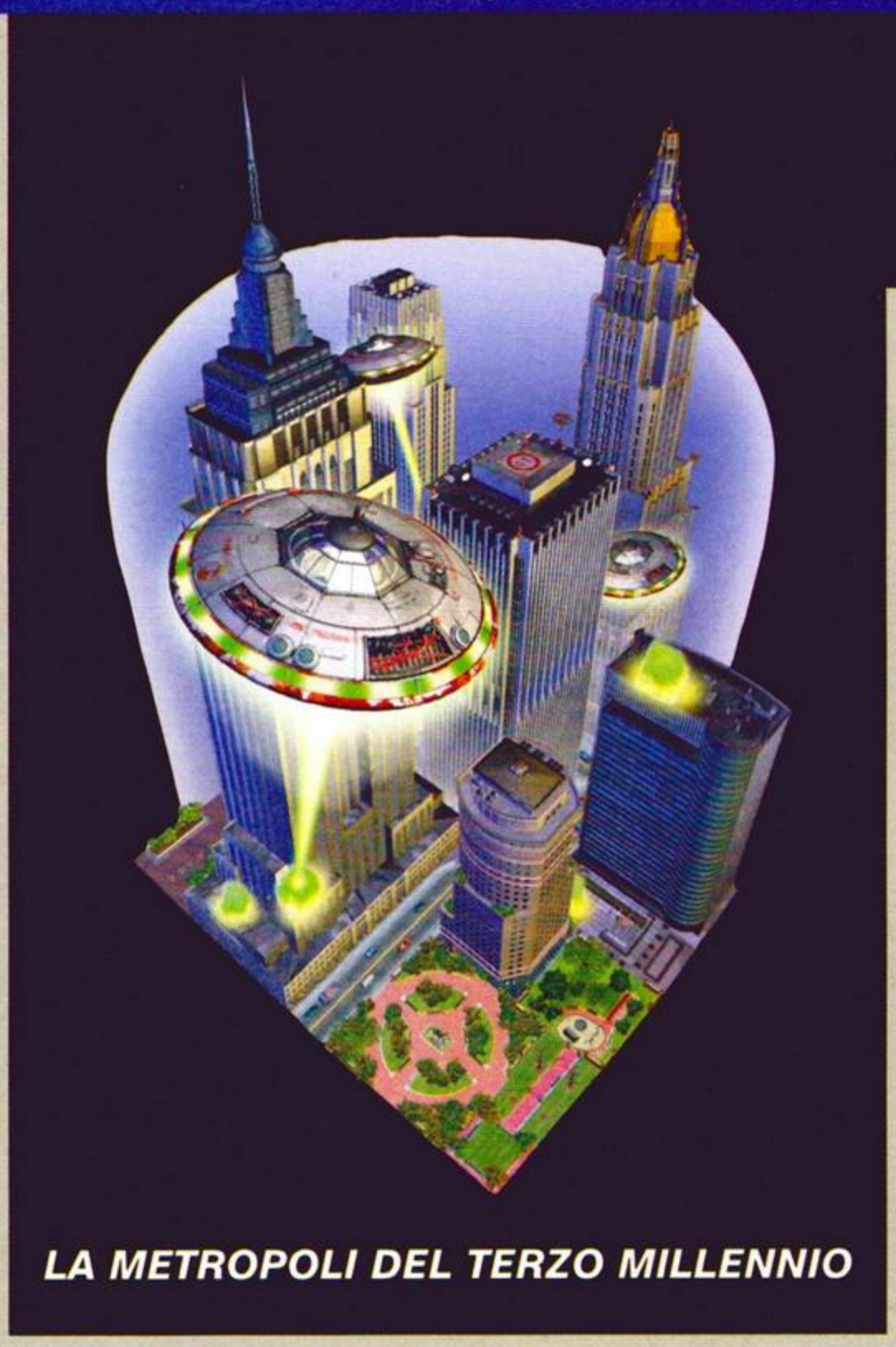
Gruppo G.R.G. srl - Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

TITOLO: *SIM CITY 3000*
SVILUPPATORE: *MAXIS x ELECTRONIC ARTS*
USCITA: *PRIMAVERA '99*

LA METROPOLI DEL TERZO MILLENNIO

Dopo una gestazione durata un milione di anni sta per arrivare sui nostri monitor l'ennesima evoluzione del capostipite della famiglia dei Sim-Qualchecosa. Sarete rieletti sindaci o cadrete di nuovo nel pubblico ludibrio?

A cura di Stefano "Duspa" Lisi



Al massimo livello di zoom il dettaglio grafico è eccezionale. Notate la superstrada che costeggia una vecchia fabbrica. Grazie alle autostrade il traffico si snellisce notevolmente, consentendo al tempo stesso maggior facilità di accesso alla città.

Quesito come al solito difficile e al quale potrete dare risposta solo dopo aver passato qualche settimana sul prossimo gioiello della Maxis. Fare previsioni non è mai semplice e spesso si rivela un'arma a doppio taglio. Pensate solamente che quando Will Wright, una decina di anni or sono, creò dal nulla il primo Sim City, nessuno era pronto a scommettere sul successo di un gioco in cui non c'erano vinti né vincitori, in cui non si sparava e in cui non si doveva raggiungere un obiettivo predefinito. Eppure la serie dedicata a tutti i sindaci virtuali ha venduto nel mondo più di sei milioni di copie, risultando uno di quei titoli destinati a rimanere negli annali dei videogiochi.

Inutile per il sottoscritto stare qui a spendere caratteri e tempo nel tentativo di spiegare cosa sia effettivamente Sim City, dato che anche i tasti del vostro mouse dovrebbero saperlo. Vi lascio quindi alla prossima preview e... ehm... no, non ce la faccio: la coscienza mi impone di fare luce e di erudire anche le nuove leve (a proposito, lo sapete che il popolo di TGM si arricchisce ogni mese di nuovi adepti? Ma come siamo bravi, belli e buoni...), raccontando anche se per sommi capi cosa abbia reso grande questa serie e cosa sia realmente cambiato con questo nuovo capitolo, sottotitolato 3000. Dunque, dunque, come si sarà intuito dal migliaio di caratteri già scritti e dalle foto sparse qui attorno, Sim City 3000 sarà un gioco a carattere gestionale e mai termine è stato più azzeccato. Lo scopo del vostro bighellonare davanti al monitor, infatti, sarà quello di progettare, costruire e gestire una città. Il punto di partenza è uno spazio aperto, vuoto, libero, "aggratis" direbbe Raffo, gratuito diciamo noi. In quest'area sceglierete la zona migliore (magari vicino al mare, magari bella pianeggiante e ancora magari con buone possibilità collegamento con il resto del mondo) e inizierete a pianificare l'intelaiatura della vostra città, definendone le principali arterie di traffico e le zone di costruzione. Esistono tre tipi fondamentali di aree edificabili: residenziali (in cui si stabiliscono i cittadini e si sviluppa la vita privata), industriale (in cui saranno concentrate fabbriche, porto

Quando arriveranno gli ufo sarà un problema, dato che non ci saranno Mulder e Skully a indagare.

Il sindaco (madonna che racchia...) di una vicina cittadina si fa avanti e chiede una fornitura idrica. Attenzione a non cadere nelle trappole di contratti capestro che prevedono clausole durissime in caso di rescissione.

La mia città sta nascendo e una bella copia del Big Ben posta in mezzo alla piazza principale mi sembra proprio il modo più discreto per iniziare.

LA METROPOLI DEL TERZO MILLENNIO

Un consigliere sta dicendo la sua e ci informa che gli insegnanti presto faranno sciopero per protestare conto l'assenza di fondi per la scuola e le cattive condizioni di aule e strutture.

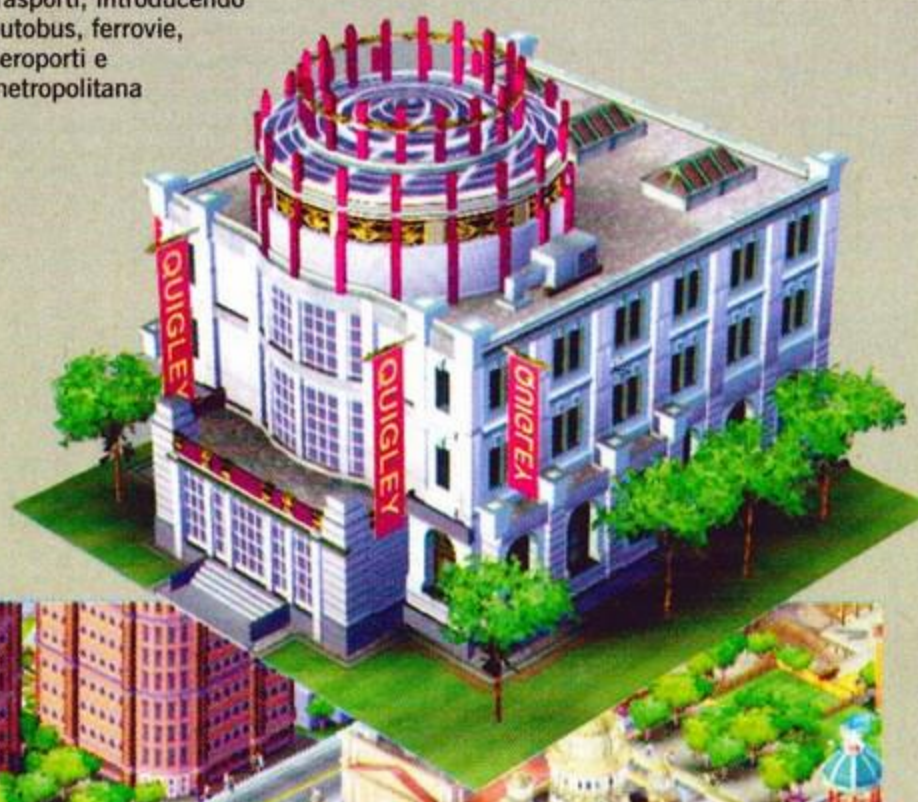
E se provaste a gestire Manhattan? La vedete in basso la Statua della Libertà? Ebbene, zoomando fino al massimo dettaglio si nota che in realtà altri non è che il Simonetti con i bermuda...

(finalmente la gestione dei trasporti sotterranei avverrà in maniera indipendente da quella delle fognature, consentendo una più facile pianificazione della rete); dovrete mantenere entro certi limiti l'inquinamento atmosferico e idrico e lotterete contro le agitazioni sindacali, contro gli inevitabili disastri (incendi, esplosioni, terremoti e altre chicche di cui vi parlerò più avanti). Insomma, non crediate che dopo aver costruito la struttura di base il compito sia finito, in quanto i veri dolori iniziano proprio nel momento in cui bisogna far funzionare il giocattolo. Con il passare degli anni, infatti, la vostra cittadina vivrà periodi di splendore e di prosperità e altri di depressione e di decadimento. A voi starà proprio il compito di gestire i budget comunali al meglio, in modo da invogliare sempre nuovi cittadini e nuovi traffici commerciali.

Ma per questo difficile compito non sarete da soli, visto che potrete contare sull'aiuto di un gruppo di consiglieri, sempre pronti a dare il proprio parere, indicando le migliori strategie da seguire.

Bene, bene, in poche parole questa è l'essenza di Sim City, perfezionata e ampliata con il passare del tempo e giunta finalmente alla sua ultima incarnazione. Rispetto all'ultima versione (guarda caso intitolata Sim City 2000), il nuovo nato si presenta ancor più bello da vedere e probabilmente più intrigante da giocare.

L'alta risoluzione (fino a 800x600 con colore a 16bit) ormai la fa da padrona e gli scenari sono perfettamente definiti fin nei minimi dettagli. Ne consegue un colpo d'occhio davvero entusiasmante (del resto basta guardare le foto qui attorno per rendersene conto). Per godere appieno di tutte le migliorie grafiche, tuttavia, dovrete attendere di vedere il gioco in azione, dato che gran parte del lavoro svolto dai disegnatori della Maxis è nascosto dietro le nuove animazioni. I cittadini vivranno di vita propria e i disastri ambientali influiranno sullo scenario, modificandolo o sconvolgendolo. Sono stati introdotti tutta una nuova serie di edifici e come leggerete nell'intervista seguente ed è stato preparato un editor per la costruzione delle strutture, in modo da consentire a chiunque di inventare il proprio grattacielo preferito. Le mappe di gioco saranno quattro volte più grandi di quelle del titolo predecessore e saranno molto più varie e meglio "calcolate". Ogni area di gioco, infatti, viene costruita a partire da un certo numero di parametri (quantità di acqua, di colline, di vegetazione...) impostabili direttamente. Interessante anche la possibilità di giocare utilizzando scenari predefiniti, magari solo per scoprire cosa succederebbe se foste il sindaco di New York o di un villaggio di palafitte. Il periodo simulato è



Fate in modo che il verde sia sempre presente, almeno nelle zone centrali.

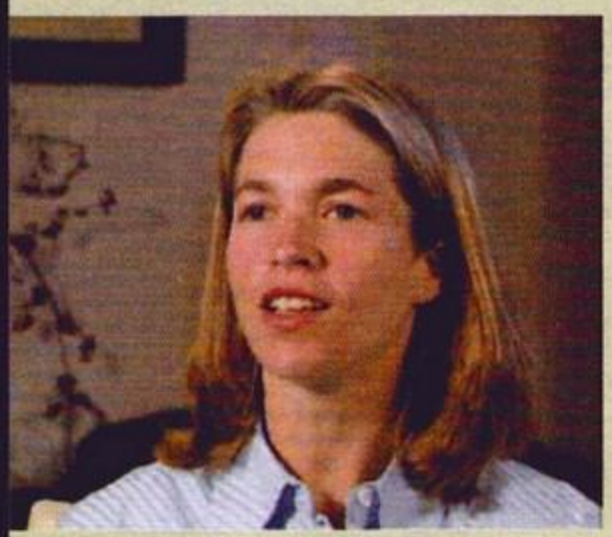
ambientato temporalmente in questo secolo, consentendo di iniziare una partita nel 1900 o in altre date comprese tra quell'anno e il 2000. Inutile dire che il gioco può svilupparsi all'infinito, portando la vostra città a modificarsi nel tempo, cambiando architetture e diventando una vera e propria metropoli del terzo millennio.
In ogni caso l'impostazione mi è sembrata decisamente fedele all'originale, con tutta una serie di miglioramenti grafico stilistici e qualche affinamento sostanziale. Da segnalare sicuramente l'interfaccia di gioco interamente riscritta, molto piacevole da vedere e decisamente funzionale. Tutto avviene come di consueto tramite mouse ed è facilmente raggiungibile mediante dei menu a icone. Selezionando ogni sezione rappresentata sul pannello di destra, si aprono nuovi pulsanti grafici con tutte le opzioni relative a quel particolare argomento. Nella parte bassa dello schermo, invece, si trova il pannello di comunicazione che sostituisce il vecchio giornale di Sim City 2000.
Insomma, Sim City 3000, pur non sembrando particolarmente innovativo, sarà un titolo degno di attenzione, specialmente dagli appassionati della serie e probabilmente potrebbe costituire una buona palestra per tutti quelli che desiderano fare ingresso nel difficile mondo dei simulatori gestionali.
Per quanto riguarda i requisiti di sistema minimi per far girare degnamente Sim City 3000, si parla di Windows 95 o 98 su un bel Pentium 166MHz, equipaggiato con 32MB di RAM, lettore CD a quadrupla velocità, SVGA 2MB e 270MB di spazio libero su hard disk.

IL VERO PROTAGONISTA DI SIM CITY 3000: IL CALCESTRUZZO!

Nossignori non si tratta di un animale rarissimo ottenuto incrociando un esemplare mezzo morto di struzzo con il nostro Mao (che mezzo morto lo è di default), ma del materiale edile alla base della costruzione di case e palazzi. I palazzi, questi sconosciuti. Sono esseri un po' lunatici: a volte sorridono sempre aprendo i loro centoventicinque occhi di vetro, mentre altre se ne stanno zitti e non rispondono nemmeno se li chiami col citofono. Sono ben piazzati dal punto di vista fisico, massicci e austeri al punto giusto. Provate a prendervela con loro, provate a dargli un pugno se ci riuscite, magari provate a capocciate. I palazzi sono i migliori amici dell'uomo e come l'uomo nascono e muoiono. Però sono troppo pigri e raramente si spostano dal punto in cui hanno visto la luce per la prima volta.
Cavolate a parte, lasciamo la parola a Ocean Quigley, art director della Maxis, che ci svela alcuni retroscena della costruzione dei palazzi di Sim City 3000.
"In Sim City 3000 ce ne saranno tantissimi e il loro aspetto sarà alquanto vario. Alcuni di loro saranno repliche di edifici o monumenti famosi, altri saranno del tutto anonimi. In ogni caso sono quanto di più dettagliato e realistico si sia mai visto in questo tipo di gioco. Per la loro costruzione grafica sono stati scomodati architetti ed esperti di urbanistica, vecchi libri e viaggi ai quattro angoli del globo e il risultato finale sembra proprio ripagare degli sforzi profusi.
I diversi tipi di costruzioni sono stati progettati a blocchi, in modo da garantire una certa continuità di stile nelle varie aree della città. In tal senso, tutti gli edifici delle zone residenziali a bassa densità sono stati disegnati in modo da combaciare perfettamente e da garantire un continuum stilistico. Lo stesso dicasi per le aree rurali o per i centri commerciali.
Stessa attenzione è stata usata per le zone limitrofe e per gli scenari,

provando e riprovando le possibili combinazioni e controllando che in ogni caso il risultato fosse eccezionale.
L'aspetto delle costruzioni è fondamentale e non ha solo funzione estetica. Intuire al primo sguardo, infatti, la tipologia di una certa zona, significa risparmiare tempo e dedicare alla pianificazione strategica maggior peso". Tutto vero.
Un particolare interessante è dato dal fatto che per la loro costruzione si è utilizzato un modello tre volte più grande di quello che poi sarebbe stato lo spazio occupato nel gioco. In questo modo si sono costruite architetture estremamente dettagliate che, sebbene invisibili nei particolari durante il gioco, risultano essere gradevoli e convincenti al primo sguardo.

Lo zoom, per esempio, può avvenire a diversi livelli, fino a distanze ravvicinate mai viste prima. Il numero degli edifici è notevolmente aumentato. Vi basti pensare che in Sim City 2000 ce n'erano un'ottantina, mentre in questa nuova release ce ne saranno più di trecento tipi diversi. Anche le tipologie di cittadini sono aumentate e sarà facile riconoscere i diversi personaggi che animeranno le città. Se costruirete un ospedale, per esempio, le persone che si muoveranno nelle sue immediate vicinanze saranno medici e infermieri, oltre che pazienti, ovviamente. È stato inoltre aggiunto un nuovo fattore di densità per le aree urbane che si aggiunge alla "bassa" e "alta" degli episodi precedenti.



Ecco cosa intendevo con nuova interfaccia. Abbiamo selezionato l'area "terreno" e subito sei possibilità si sono aperte, rappresentate da esplicative icone colorate.

Il degrado di quest'area industriale è terrificante e, se da un lato il conto in banca delle borse cittadine è altissimo, dall'altro il tenore medio di vita è basso che più basso non si può

I cambiamenti sono stati solamente estetici o anche sostanziali?
Da un punto di vista prettamente strategico è stata aggiunta la possibilità di negoziazione con le

Capisco che nella foto non si vedrà nulla, ma vi volevo far notare il parcheggio costruito in centro, un'esigenza presto imprescindibile. Dovrebbe sentirmi Albertini (il sindaco di Milano, non certo il giocatore da me tante volte 'osannato'. NdMax)...

E' possibile ruotare li scenario in ogni momento. Nulla di nuovo sotto il sole dato che la rotazione è ancora a blocchi. In ogni caso utile.

Lasciamo, dunque, spazio a Lucy Bradshaw, executive producer di Sim City 3000 e alle domande cui ha gentilmente risposto.

Quali sono le principali differenze tra Sim City 3000 e il suo predecessore?
Innanzitutto la grafica è stata migliorata sia come disegno sia come ricchezza di particolari. E poi ci sono un sacco di nuove opzioni.

LA METROPOLI DEL TERZO MILLENNIO

L'importanza dello sviluppo agricolo è notevole, anche se costruire fattorie è tutt'altro che semplice.

città vicine. In tal senso se la vostra cittadina diventerà il polo energetico della regione o, se disporrete delle maggiori riserve idriche, presto le città confinanti vi chiederanno di poter usufruire di tali beni e saranno disposte a sborsare tanti quattrini.

Hai parlato di rapporti con i vicini. Sarà possibile visitare anche le cittadine confinanti?
No, i vicini saranno evidenziati solamente su un'apposita mappa. Quando intercorrerà un patto o un rapporto commerciale vedrete l'immagine del sindaco dell'altra città, ma non potrete vedere la città stessa.

La gestione del traffico e soprattutto dei parcheggi non è mai stata un punto forte della serie di Sim City. Cosa c'è di nuovo al riguardo?
Per quanto concerne il traffico sono state inserite tutta una serie di animazioni nuove ed è stata realizzata una notevole differenziazione dei veicoli. Sono stati implementati i parcheggi, anche se il problema dell'arrivo a destinazione non è stato del tutto risolto. Arrivando in prossimità degli incroci gli automobilisti diligenti si fermeranno per lasciar passare i pedoni, le auto della polizia e dei pompieri si recheranno sul luogo di incidenti e disastri. Il traffico, inoltre, si bloccherà laddove sarà lecito attendersi ingorghi e complicazioni. Se costruirete male la rete stradale o se saranno presenti punti ad alto passaggio di veicoli, la probabilità di generare il caos sarà notevole.

Una delle rarissime immagini del primo Sim City (che classe che c'ha il vecchio DuspiS, eh?) giusto per farvi notare a cosa siano serviti dieci anni di storia videoludica.

Ci saranno sempre i disastri?
Certamente, e le nuove animazioni sono ancora più gustose e spettacolari. Se una tromba d'aria investe una città, solleva le auto, scoperchia i tetti e trascina i passanti nel suo terribile mulinello (sempre che non abbiate avvisato i cittadini dell'arrivo dell'uragano con l'apposita sirena). Non mancheranno gli incendi (con splendide esplosioni), il terremoto, le sommosse e l'invasione aliena.

Altissimi grattacieli perfettamente dettagliati sovrastano piccole costruzioni rendendo la vita dei residenti un inferno. Pianificate attentamente ciò che costruite ed eviterete guai.

Mamma aiuto, arriva un tornado. Bellissima l'animazione con auto e persone che vengono trascinate nel vortice e poi lasciate ricadere al suolo con effetti devastanti.

In Sim City 3000 si potranno utilizzare le città precedentemente costruite con gli altri Sim City?
Sì e no. Sarà possibile trasferire le cittadine di Sim City 2000, ma non quelle della serie classica, anche se potrete effettuare il doppio passaggio (dal primo a Sim City 2000 e quindi alla versione 3000).

Il porto è un'esigenza imprescindibile per tutte quelle comunità che fondano sul commercio la propria esistenza. In questo caso si tratta di un piccolo ormeggio (comunque non è consigliabile piazzarlo subito dietro un parco pubblico).

Ho letto dell'importanza delle fattorie e della coltivazione agricola. Come sarà possibile convincere i cittadini a fare i contadini e che benefici se ne potranno trarre?
I cittadini saranno ben lieti di costruire delle fattorie quando non saranno soffocati dalle zone industriali, quando le terre non saranno un reticolo di strade (la fattoria è l'unica struttura che si sviluppa indipendentemente dal contatto con una strada, anche se almeno un raccordo con il resto del mondo è necessario) e quando il valore degli appezzamenti non sarà troppo alto.

Ma cosa succederà quando le città si espanderanno e arriveranno con l'inquinamento anche in quelle zone?
Beh, i contadini convertiranno la propria fattoria in piccola impresa o piccola industria artigiana. In effetti le fattorie saranno presenti solo nelle piccole cittadine di campagna e non nelle grandi metropoli.

Le condizioni climatiche e l'alternanza tra giorno e notte saranno implementate?
No e la ragione è semplice. In un gioco in cui i mesi si susseguono o si possono susseguire con una velocità notevole è inutile pensare di rappresentare giorno e notte. Saranno presenti le nuvole (visibili con l'ultimo livello di zoom out), ma nulla di più.

So che è stato eliminato il giornale con le notizie e i comunicati. Come verrà sostituito?
Ci sarà una barra nella parte bassa dello schermo in cui scorreranno i comunicati come se si trattasse di notizie Ansa. In quella striscia di caratteri apprenderete ogni tipo di comunicato e sarà possibile approfondire ciascuna notizia cliccandoci sopra con il puntatore del mouse. Rispetto al giornale è un sistema molto più puntuale e preciso, dato che le notizie si susseguono inninterrottamente e possono essere approfondite solo se lo si desidera. I diversi tipi di messaggi saranno differenziati da un colore a seconda della tipologia.

Pensate di produrre add on o data disk con particolari paesaggi?
Ci stiamo pensando. Quello che è certo è che forniremo un tool di sviluppo su Internet (è stato allestito un sito proprio per Sim City 3000 all'indirizzo http://www.SimCity.com) per la costruzione di palazzi e case che consentirà ai giocatori di sviluppare nuove architetture. Sarà possibile, inoltre, scambiare le proprie creazioni con quelle di altri appassionati.

Come funzionerà l'editor di edifici?
Sarà strutturato a blocchi di varie forme che potranno essere assemblati componendo profili del tutto inediti. Una volta scelta la forma che più vi aggrada, basterà ricoprirla con una texture e quindi applicare i dettagli come finestre, porte, tetti...

Sarà supportato in qualche modo il multiplayer?
Non ancora. Per il momento sarà possibile partecipare a gare e concorsi banditi sul sito dedicato a Sim City.

Ci sarà anche questa volta una versione Mac?
Sì, Sim City è nato su Macintosh e noi desideriamo che non abbandoni questa piattaforma. Tra gli utenti Mac ci sono tantissimi fan della serie e pertanto cercheremo di non deluderli (anche se è presto per prevedere una data di uscita).

TITOLO: *DISCWORLD NOIR*
SVILUPPATORE: *PERFECT ENTERTAINMENT*
USCITA: *MARZO '99*

SUONALA ANCORA, TERRY

Cosa succede se il metafisico mondo disco incontra le tenebre noir di Casablanca?

A cura di Massimo "Sam" Svanoni
e Stefano Silvestri

Succede che salta fuori il terzo capitolo della serie digitale della celebre saga ideata dal geniale Pratchett. Il terzo, perché, dov'eravamo rimasti? Beh, in effetti la Perfect Entertainment non è nuova alla trasposizione del suddetto colorito universo sui nostri monitor e i risultati sono stati due avventure bidimensionali che trovavano la loro precisa collocazione nel continuum temporale di eventi narrati sui tomi originali. Il protagonista era Scuotivento, un giovane e imbranato mago che, accompagnato dal suo fido Bagaglio, doveva venire a capo di alcune situazioni al limite del credibile, perfettamente in tema con lo spirito delle vicende che possono solo ambientarsi sulla superficie di un disco sorretto da quattro elefanti, a loro volta poggianti su un'enorme tartaruga vacante nello spazio. Le premesse potevano tranquillamente indurre a propendere per un terzo capitolo del tutto congruo con i precedenti ma le cose sono andate un po' diversamente, a cominciare dal cambio di protagonista. Ma lasciamo la parola a Lewton, giovane e tenebroso investigatore alle prese con i paradossi della malfamata Ankh-Morpork...

HARD-BOILED ADVENTURE

"Da quando ero investigatore privato avevo conosciuto giornate davvero difficili, ma non mi era mai capitato di svegliarmi morto. Tutto era iniziato la settimana precedente, in un freddo e piovoso giorno di Sectobre ad Ankh-Morpork, la più antica e depravata di tutte le città del Mondo Disco ma, hey, l'avreste adorata! Stavo lavorando da Investigatore Privato da poco più di un mese, e gli affari procedevano a rilento. Assumere un investigatore privato per ficcare il naso nei propri affari richiede fiducia, e l'intero ammontare di fiducia ad Ankh-Morpork non avrebbe riempito un solo calice. E sto parlando di un calice minuscolo..." L'avventura prende piede tra i tetri tinteggi di un'atmosfera noir, gli eventi dipinti dalla lingua hard-boiled di un investigatore privato, personaggio che ricorda da vicino

Rick, il celebre protagonista di Casablanca (non mancheranno neppure Ilsa e Sam e gli intrecci con la vicenda del film cult si faranno decisamente densi), o uno degli altri loschi figuri interpretati da Humphrey Bogart. Una giovane e avvenente fanciulla lo interrompe e gli offre un caso apparentemente nella norma, presentando un lauto quanto inedito compenso; è ricca, il nostro eroe è disperato e non può fare altro che iniziare a cercare questo Mundy, presunto amante della donna, scomparso in circostanze misteriose. Nelle vie ridisegnate a colori cupi di un'Ankh-Morpork mai vista prima d'ora in queste vesti, ha inizio allora una ricerca che porterà il nostro eroe a interessanti scoperte, costellate da colpi di scena che riveleranno gradatamente la losca trama – fatta di omicidi efferati, riti occulti e tematiche rivolte a un pubblico piuttosto maturo - nella quale il tapino si troverà decisamente invischiato, senza altra possibilità che non quella di decidere di prendere la situazione in pugno e portarla a una conclusione.
Oltre ai suddetti richiami noir, una parte importante sul piano delle citazioni d'autore la rivestirà la letteratura horror di Lovecraft, che farà il suo prepotente ingresso nella trama senza però disattendere troppo la linea di condotta tracciata dall'universo strampalato di Pratchett. Già, e non è forse il caso di domandarsi che ne pensa costui della piega che hanno preso le cose?
Come avrete ormai intuito l'avventura non prende spunto da alcuno dei libri dell'autore inglese, ma la buona

Al cospetto di Al-Khali, il troll mafioso, ogni altro personaggio risulta ridimensionato...

Nel passaggio da bozza a finito, la schermata acquista tutta l'atmosfera che al tratteggio in matita manca. Presumibilmente foglie ed erba non si muoveranno di un cm, andando a compromettere la sensazione di realismo che la realizzazione poteva trasmettere.

Il camerino di Sapphire, la cantante troll; sebbene il formato JPEG non renda giustizia, l'impressione é quella che l'insieme rendering/poligoni assemblato dai programmatori funzioni. È chiaro che occorre vedere il tutto in movimento...

notizia è che il suddetto, a cui è stato sottoposta la sceneggiatura del gioco, non ha ritenuto necessario cambiarne una sola virgola rivelandosi entusiasta, al pari dei suoi fan, intervenuti a una recente convention sull'argomento. Il che lascia indubbiamente ben sperare e, dal canto mio che ho potuto leggere in anteprima la sceneggiatura completa, non posso che rimarcare il suddetto giudizio, senza lasciarmi sfuggire alcun particolare che potrebbe rovinarvi il divertimento.

GRIM FANDANGO O DISCWORLD?

Nel panorama odierno del genere avventura grafica quello che serviva era una boccata fresca d'aria, qualcosa di nuovo nella struttura, che donasse nuovo vigore alla categoria.

agli originali fantocci dei libri. Questo Discworld Noir – che si dovrebbe attestare su una durata media di 50 ore per i giocatori più anziani contro le 100 per i novellini - rappresenta una svolta anche da questo punto di vista; la ricerca degli oggetti ha perso la sua importanza, cedendo lo scettro a quella degli indizi, da appuntare su un apposito taccuino (scritto a mano, grazie all'intervento di un calligrafo). Questo non significa affatto che l'inventario sia stato accantonato, ma le situazioni saranno finalmente concatenate da una certa logica narrativa e non dalla mera ricerca di ammennicolame da utilizzare per risolvere l'enigma arcano. Il che, debbo riconoscerlo, avveniva già in Blade Runner, anche se in questo caso, interverrà un ulteriore elemento di novità ad arricchire l'interesse; a un certo punto della vicenda, infatti, per una ragione sulla quale non mi dilungo, Lewton acquisterà una nuova interessante abilità, quella di riconoscere gli odori, con conseguente menù aggiuntivo. E da questo momento in poi, potrà avvalersi di questo inedito potere per risalire ad alcuni particolari che nelle sue considerazioni rivelavano lacune importanti. Questa condizione speciale spalanca di fatto le opportunità permettendo al giocatore di intraprendere diverse linee di indagine contemporaneamente, fermo restando che la conclusione sarà unica (con buona pace di colui che dovrà occuparsi della solla, cioè io).

E riguardo all'interfaccia? Niente novità, da questo punto di vista, ma un ritorno al solito punta e clicca (con un inventario che ricorda molto i precedenti), in quanto - a detta di Luci Black, producer del gioco - la nuova trovata sperimentata dalla Lucas con Grim Fandango non è piaciuta a nessuno (e in particolare al buon Simonetto, il quale, levatosi dalla triste seggiola che lo ospitava in quel della presentazione, ha impiegato un buon quarto d'ora per formulare una domanda a tema che avesse una qualche lontana pertinenza...).

Discworld e il suo seguito appartenevano entrambi alla vecchia guardia, ossia a quel genere di avventure nelle quali occorreva racimolare un determinato numero di oggetti per raggiungere il paragrafo successivo e proseguire nella vicenda. L'impegno stava nel risolvere gli enigmi - che nel primo caso si rivelarono abbastanza ostici, mentre nel secondo vennero ridimensionati - e l'appagamento proveniva dalle battute elargite con munificenza dai disparati personaggi, per lo più ispirati

E non poteva mancare, a titolo di esempio, la caratterizzazione grafica di un personaggio, come vedete, molto accattivante. Si tratta di Remora Selachi, un membro della Gilda degli Assassini – nonché di una delle più potenti famiglie di Ankh-Morpork – che darà qualche noia al protagonista e alla sua amata.

Il Pappagallo Ottarino, richiamo al celeberrimo locale di Casablanca, presenta un pianista a dir poco inquietante; si fa quasi fatica a chiamarlo Sam...

3 DITA IN UN OCCHIO

E ridendo e banfando, non abbiamo ancora fatto alcun cenno all'aspetto grafico della realizzazione. D'accordo, l'atmosfera è noir, questo si è capito, ma l'impostazione? I due capitoli precedenti erano bidimensionali almeno quanto il mio cervello (e se lo dice lui, c'è da credergli... NdBanfa) ma le cose, nell'orgia delle svolte cui stiamo assistendo, non potevano rimanere tali e quali, specie in virtù del fatto che ora come ora il 3D lo usano anche per i word processor. Però il salto, questa volta, non è stato più lungo della gamba e nemmeno della canappia del Silvestro e si è optato per una renderizzazione dei fondali (il primo titolo che mi è saltato alla mente è il vecchio Kyrandia 3, scelta che reputo discutibile in quanto, dalle immagini che ho visto, mentre alcune schermate sono di sicuro impatto, altre puzzano un po' di falso. Anche i personaggi non giocanti hanno subito il medesimo trattamento e il mio timore è quello di assistere a scenari privi di vita o comunque troppo desolati per risultare credibili. A quanto appena detto va aggiunto il tenebroso figuro del protagonista, realizzato da un'accozzaglia di 2000 poligoni (animati con Softimage), per un risultato del tutto soddisfacente, a patto di una buona integrazione con il fondale. Del resto la caratterizzazione grafica dei vari figuri è qualcosa di decisamente curato e i personaggi – dalle

dimensioni abbastanza notevoli – riescono a donare una notevole varietà ai dialoghi, pur mantenendo una doverosa coerenza stilistica che mantiene compatta l'atmosfera del gioco. Chiaramente, con queste premesse, il gioco non sarà accelerato (non avrebbe senso) e questo significa che al GabuRRi andrà di traverso.
Ma la dedica dei programmatori è rivolta in particolare agli amanti dell'atmosfera, che sarà sottolineata da musiche di carattere orchestrale di sicuro impatto (il gatto, che è stato direttore d'orchestra alla Scala, conferma), oltre a un paio di brani inediti che potrete sentire in una bettola frequentata da beoni (chi ha parlato del MAO?).
Non mi rimane che chiudere con una menzione ai tre o quattro CD su cui risiederà il gioco, che, uscirà completamente localizzato nelle versioni francese e tedesca, mentre gli spagnoli e gli italiani dovranno accontentarsi della sola sottotitolazione.

Adesso dovete fare i bravi e fare la cortesia di sorbirvi le domandine a Greg Barnett, capoccia del progetto, con relative risposte che il famigerato persiano ha preteso – languendo – di incorporare a corredo del pezzo. Se non vi garbano, lamentatevi pure presso la sua casella postale; provvederà personalmente a un indennizzo – la cui entità andrà patteggiata – devolvendo interamente lo stipendio del primo semestre '99.

Stefano Silvestri: Partiamo con la prima cosa che mi ha incuriosito: durante la presentazione del gioco hai detto che Discworld Noir ha avuto un grosso successo quando è stato presentato all'ultima convention dei fan di Terry Pratchett. La domanda che ti pongo è: sei sicuro che la serie di videogame di Discworld sia orientata solamente agli appassionati o a coloro che ne hanno letto i libri? In altre parole, non hai paura che con questa svolta "dark" si facciano felici i fan ma si scontentino tutti gli altri?
Greg Barnett: Mah, ti dirò, per noi è molto importante il feedback che ci giunge dagli appassionati della serie Discworld, per cui se a loro piace, noi ci fidiamo. Inoltre, sono convinto che questo terzo episodio della serie sarà capace di interessare un pubblico molto più vasto che non in precedenza, dato che avrà un gusto più "internazionale". Insomma, sarà meno un gioco meno britannico e più orientato agli USA e al resto d'Europa.

SS: Ma a questo punto la scelta di fare Discworld in versione "noir" è stata una scelta artistica o una semplice strategia di mercato?
GB: No, si è trattato di un discorso puramente creativo: volevamo fare qualcosa di diverso rispetto a quanto fatto in precedenza, volevamo evitare il rischio di ripeterci.

SS: Parlavo qualche mese fa con Ron Gilbert, il quale mi diceva che secondo lui il mercato delle avventure grafiche è in una fase piuttosto critica, dato che i costi di sviluppo sono troppo alti in comparazione con l'ampiezza del mercato cui questo genere di titoli si rivolge. Tu come la vedi?
GB: Beh, io credo che quello delle avventure sia un mercato in fase di transizione, in cui si sta passando dal 2D al vero 3D. Penso che in futuro i giochi di questo genere saranno interamente tridimensionali, con un'interfaccia grafica simile a quella di King's Quest 8. Al momento siamo invece in un periodo di finto 3D renderizzato, che offre risultati grafici senz'altro migliori di un tempo ma che, dall'altro, costa veramente troppo.

La Gilda degli Archeologi non poteva non rendere omaggio al personaggio che più di ogni altro ha saputo rompere la barriera che confinava il mondo dei videogiochi in un ghetto: sto ovviamente parlando di Laredo Cronk!

L'inventario ricorda da vicino quello dei precedenti capitoli, anche se ora gli oggetti sono decisamente più belli (sono renderizzati) e decisamente più grandi; del resto la cosa non presenterà problemi di sorta, dal momento che il numero degli stessi non sarà mai eccessivo.

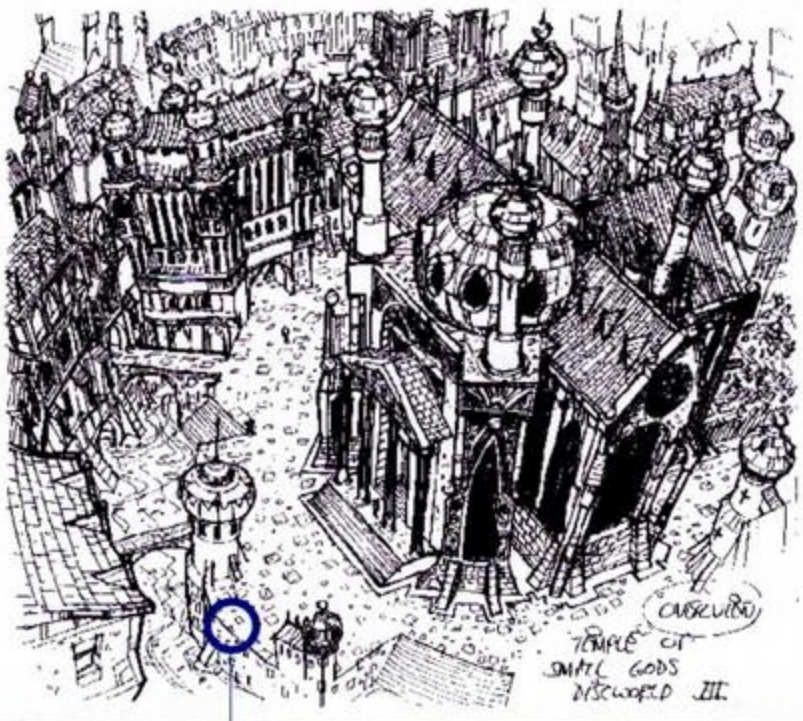
SS: E quindi?
GB: E quindi per noi è diventato necessario affidarci a un publisher come la GT Interactive, nella speranza che la sua ottima posizione sul mercato ci garantisca delle vendite sufficienti a recuperare i costi.

SS: Vedremo allora un quarto capitolo della saga Discworld?
GB: Dipenderà da quanto venderà Discworld Noir e dipenderà anche dalla tecnologia che decideremo di usare.

SS: Ma al momento state lavorando solo su DN o avete in ballo anche altri progetti?
GB: Beh, qui alla Perfect Entertainment siamo ormai in sedici e le avventure, per le quali tutti ci conoscono, alla fine sono solo una parte del nostro business. Abbiamo fatto molte conversioni da console a PC nella nostra carriera (ad esempio Wipeout 2097... NdSS) e adesso stiamo lavorando a una simulazione di Subbuteo e a un gioco di corse per la Fox Interactive.

SS: Mi interessa molto questo vostro dualismo PC-console... Considerato che, se non sbaglio, gli altri episodi di Discworld sono stati sviluppati sia per PC che per PlayStation, qual è per voi, dei due, il mercato più interessante? In altre parole, ci guadagnate di più dagli IBM compatibili o dalla console di casa Sony?
GB: Le avventure sono un prodotto più per PC che per console, il che paradossalmente significa che vendiamo più per PlayStation, dato che abbiamo meno concorrenza. In compenso, però, abbiamo un ricarico maggiore sulle vendite per PC che non su quelle per PlayStation, dato che nel primo caso non dobbiamo pagare alcuna royalty alla Sony. Per cui, tirando le somme, direi che alla fine le vendite sono diverse ma i

...persino quel duro di Lewton. Le gocce d'acqua hanno l'aria di essere calcolate in tempo reale e, dal momento che l'atmosfera sarà lugubre per la quasi totalità dell'avventura, sono curioso di scoprire come è stato realizzato l'effetto pioggia.



Discorso simile vale per questa locazione – Il Tempio dei Piccoli Dei – che, però, riesce anche nell'intento di mostrare la cura nei particolari che è stata profusa per la realizzazione delle strutture.

La luce che entra dall'austera finestra getta la stanza in un'atmosfera spettrale, a sottolineare la quale una scritta tratteggiata con il sangue getta un'ombra sulla vicenda; quel nome deve avere qualche significato, ma al protagonista non sembrano venire idee... occorrerà fare qualche domanda in giro.

guadagni sono simili su entrambi i mercati.

SS: Beh, visto che quelle delle console è una più facile terra di conquista, viene spontaneo chiederti se non avete intenzione di sviluppare qualcosa anche per il Dreamcast della Sega.

GB: Probabilmente svilupperemo una versione di Discworld Noir anche per il Dreamcast, per quanto va detto che le console, in generale, attraggono un pubblico più orientato verso gli arcade e gli shoot'em-up.

SS: Con l'avvento delle schede 3D, però, sta accadendo la stessa cosa anche per i PC. I giochi d'azione, che siano di guida o sparatutto in soggettiva, sono percentualmente aumentati rispetto a un tempo perché vendono di più rispetto a produzioni di altri generi. Almeno questa è la mia impressione. Per cui, secondo te, quanto sta accadendo ultimamente è il segno di uno spostamento di potenziali clienti da un settore a un altro oppure quello delle avventure è un genere che gode di uno "zoccolo duro" di appassionati, impermeabili alle tendenze del momento, che però non aumentano alla stessa velocità con cui si espande il resto del mercato?

GB: Credo che la definizione migliore sia la seconda. C'è un insieme di appassionati in giro per il mondo che tende a comprare la maggior parte delle avventure in circolazione, ma questo gruppo non si espande così come fa quello composto da gente che compra titoli come Half Life, per fare un esempio. E poi è anche una questione geografica: paesi come Germania, Scandinavia, Francia, Spagna e Italia sono degli ottimi mercati per le avventure, mentre Gran Bretagna e Stati Uniti lo sono molto meno, preferendo decisamente giochi più arcade.

SS: Tempo fa ho visitato l'Interplay e mi hanno mostrato un gioco basato su Star Trek, dicendomi che lavorare con la Paramount è tutt'altro che facile, dato che questa vuole avere il controllo su qualsiasi fase di sviluppo del videogame.
Tu un giorno ti alzi e decidi che farai il prossimo Discworld in versione "noir", completamente diverso da tutti gli altri. Che fai? Agisci di testa tua, chiami prima Terry Pratchett... come sono insomma i tuoi rapporti con colui che ha ideato il mondo di Discworld?
GB: Lavorare con Terry è molto facile, anche perché ormai è un amico. Di solito io butto giù una bozza della storia e gliela espongo, al che lui mi dice cosa va bene e cosa invece sarebbe il caso di cambiare. Comunque sia di solito non fa mai problemi e, ad esempio, quando gli ho fatto vedere lo storyline di Discworld Noir mi ha detto di procedere con lo sviluppo, che lui stesso non avrebbe saputo fare meglio. Va detto che ideare la trama di un videogioco è molto più difficile che non creare quella di un libro, lineare, senza finali alternativi, dove tutto segue un unico e sequenziale filo narrativo, per cui di solito io espongo le mie idee e Terry le ascolta limitandosi a rifinire più che ad apportare vere e proprie modifiche.

SS: Prima mi dicevi che ti aspetti comunque di vendere bene Discworld Noir in Inghilterra perché è qui che c'è il più alto numero di appassionati della serie di Terry Pratchet. La domanda allora è se non ti sia mai venuta la voglia di scrivere un'avventura ex-novo o sfruttando un'altra licenza di modo da poterti rivolgere a un mercato più ampio che non sia solo quello inglese.
GB: Siamo troppo abituati a ispirarci a Discworld per pensare di fare qualcos'altro. Il mondo che Terry ha creato è semplicemente l'ideale per farsi venire un mucchio di idee da mettere poi nei videogiochi e non dimenticare che ha scritto un numero impressionante di libri e che sta continuando a scriverne, cosa questa che ci garantisce una costante fonte di ispirazione.

SS: Il che vuol forse dire che se in futuro la Perfect Entertainment dovesse fare un'altra avventura, questa sarebbe sempre basata sul mondo di Discworld?
GB: No, non è affatto detto. Il fatto che ci piaccia Discworld non vuol dire che noi non si sia capaci di creare un'avventura dal nulla. E poi ho molte idee in proposito...

SS: Tipo?
GB: Beh, ad esempio l'impostazione grafica.

SS: Vuol dire che hai intenzione di fare un'avventura grafica 3D come Grim Fandango?
GB: Mah, a me Grim Fandango non è piaciuto molto né sotto il punto di vista dell'interfaccia né sotto quello del sistema di controllo. E poi secondo me non veniva sfruttato bene il fatto di essere tridimensionale. No, avrei in mente qualcosa di più radicale... vorrei fare un'avventura usando un engine alla King's Quest 8.

SS: Beh, da lì a Tomb Raider il passo è breve, in fin dei conti diventerebbe un'avventura 3D con prospettiva in terza persona. Basta togliere un po' d'azione, niente combattimenti e il gioco è fatto.
GB: E allora sai che ti dico? Che magari la prossima avventura la faccio in soggettiva con un engine alla Quake.

SS: Beh, questa sì che sarebbe un'idea! Stai tranquillo che non appena inizierai a fare una cosa del genere, verrò subito a intervistarti!
GB: Va bene, non c'è problema!

Beh, così s'è chiusa l'intervista a Greg Barnett e così si chiude anche questa preview su Discworld Noir scritta sinergicamente da me e dallo Xam. Che dire? Il gioco non m'ha impressionato tecnicamente, ma si sa che la forza di Discworld sta nella trama più che nella grafica o nell'engine, per cui non ci resta che attenderne la recensione, che non dovrebbe tardare troppo su queste pagine. Saluuuto!

SPEEDYSOFT

Tel. (0766) 35651 — **Fax (0766) 35652**

vendita per corrispondenza

E-mail: speedy@etruria.net

telefonate per prenotare le novità
mandateci le vostre E-mail

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

HARDWARE

	LIRE
LETTORI CD, MASTERIZZATORI E SUPPORTI CD	
LETTORI DVD	TEL.
LETT. ASUS CD-S360 IDE ATAPI UDMA 33 36X	119.900
LETT. ASUS CD-S400 IDE ATAPI UDMA 33 40X	139.900
LETT. CREATIVE CD3630 IDE ATAPI 32X	99.900
LETT. PIONEER DR-704S IDE ATAPI 36X SLOT-IN	119.900
LETT. PLEXTOR PX-32TSI SCSI 32X	224.900
MAST. MITSUMI CR2801TE IDE 2X8X	429.900
MAST. MITSUMI CR4801TE IDE 4X8X	548.900
MAST. PLEXTOR PXR412CI SCSI 4X12X	649.900
MAST. PHILIPS CDRW3610 IDE 2X2X6X	489.900
MAST. YAMAHA 4260T IDE 4X2X6X	669.900
MAST. YAMAHA 4260T SCSI 4X2X6X	669.900
CDR VERBATIM CDR74 MIN 650MB SILVER BLU (cad.)	3.000
CDR THAT'S WRITE CDR74 MIN 650MB SILVER BLU (cad.)	2.500
CDR THAT'S WRITE CDR80 MIN 700MB SILVER BLU (cad.)	4.000
SCHEDE VIDEO	
ATI XPERT@ 98 AGP 8MB	129.900
DIAMOND MONSTER 2 8MB	229.900
DIAMOND MONSTER 2 12MB	289.900
DIAMOND VIPER 550 16MB AGP	309.900
MATROX PRODUCTIVA G100 8MB AGP	144.900
MATROX G200 SD AGP 8MB	189.900
MATROX G200 MISTIQUE 8MB AGP	279.900
MATROX G200 MILLENNIUM AGP 8MB	279.900
HARD DISK	
FUJITSU 3.2GB UDMA	259.900
FUJITSU 4.3GB UDMA	294.900
FUJITSU 6.4GB UDMA	359.900
QUANTUM FIREBALL 3.2GB EX UDMA	259.900
QUANTUM FIREBALL 5.1GB EL UDMA	329.900
QUANTUM FIREBALL 6.4GB EX UDMA	349.900
QUANTUM FIREBALL 7.6GB EL UDMA	389.900
QUANTUM FIREBALL 10.2GB EL UDMA	519.900
JOYSTICK, MOUSE E TASTIERE	
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FREESTYLE	124.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	68.900
JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	279.900
MOUSE LOGITECH PILOT 3 TASTI SERIALE O PS2	19.900
MOUSE LOGITECH PILOT PS2 CON ROTELLA	29.900
TASTIERA MITSUMI SERIALE O PS2	24.900
MONITOR	
MACOM 15" 0.28MPRII 1280X1024	289.900
MACOM 15" LCD TFT MAT ATT	1.929.900
MACOM 17" 0.28MPRII 1280X1024	459.900
ACER 17" 0.27MPRII 1280X1024	619.900
ACER 19" 0.26MPRII 1600X1200	1.069.900
SCHEDE MADRI	
ASUS P5A SUPERSOCKET 7 AGP ATX 100MHZ	189.900
ASUS P2B PENTIUM2 AGP ATX 100MHZ	294.900
MICROSTAR 5169 SUPERSOCKET 7 100MHZ	149.900
MICROSTAR 6119 PENTIUM2 AGP 100MHZ	219.900
SCHEDE SONORE E SPEAKER	
CREATIVE SOUNDBLASTER 128	104.900
CREATIVE LIVE! BASIC PNP PCI	164.900
CREATIVE VIBRA 16 VALUE PNP	54.900
CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64	79.900
SPEAKER EDTA 60WATT	24.900
SPEAKER EDTA 160WATT	44.900
SPEAKER EDTA 240WATT	59.900
SPEAKER EDTA 480WATT	74.900

SOFTWARE

	LIRE
101 AIRBORNE	89.900
ABE'S EXODUS ODDWORLD TUTTO ITA	84.900
ANNO 1602 TUTTO ITALIANO	TEL.
ASHGAN TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
AXIS AND ALLIES	89.900
BALDUR'S GATE TUTTO ITALIANO	79.900
BLOOD 2 THE CHOSEN MAN ITA 3DFX	69.900
COLIN MCRAE RALLY TUTTO ITA 3DFX	89.900
COMMANDOS TUTTO ITALIANO	89.900
DARK VENGEANCE MANUALE ITA 3DFX	89.900
DELTA FORCE	89.900
DIABLO 2 TUTTO ITALIANO	TEL.
DUNE 2000 TUTTO ITALIANO	84.900
FALCON 4.0	89.900
FALLOUT 2 MANUALE ITALIANO	79.900
FIFA '99 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
GRAND PRIX LEGEND TUTTO ITA 3DFX	89.900
GRAND TOURING 3DFX	89.900
GRIM FANDANGO TUTTO ITALIANO	99.900
HALF LIFE TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
HERETIC 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	94.900
KING'S QUEST 8 3DFX	105.900
KLINGON HONOUR GUARD MAN ITA 3DFX	89.900
MONACO GP '98 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
MORTAL KOMBAT 4 TUTTO ITA 3DFX	89.900
MOTO RACER 2 TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIM. TUTTO ITALIANO 3DFX	129.900
NBA LIVE '99 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
NHL HOCKEY '99 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
O.D.T. TUTTO ITALIANO 3DFX	79.900
OPERATIONAL ART OF WAR	89.900
PEOPLE'S GENERAL	89.900
POPULOUS THE BEGINNING TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
POWERSLIDE TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
QUAKE 2 GROUND ZERO TUTTO ITA 3DFX	52.900
RAGE OF MAGES TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
RAILROAD TYCOON 2 TUTTO ITALIANO	99.900
RAINBOW SIX TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
RETURN TO KRONDOR 3DFX	89.900
RING TUTTO ITALIANO	99.900
RISE OF ROME	79.900
ROGUE SQUADRON TUTTO ITA 3DFX	105.900
SANITARIUM	79.900
SETTLERS 3 TUTTO ITALIANO	95.900
SHOGO TUTTO ITALIANO 3DFX	89.900
SIN MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
STARSIEGE TRIBES 3DFX	105.900
TAISHO TOTAL WAR	TEL.
THIEF: THE DARK PROJECT 3DFX	89.900
TIBERIUM SUN TUTTO ITALIANO 3DFX	TEL.
TOMB RAIDER 3 TUTTO ITALIANO 3DFX	99.900
TRESPASSER MANUALE ITALIANO 3DFX	89.900
TUROK 2 MANUALE ITALIANO 3DFX	TEL.
VIPER RACING 3DFX	89.900
WESTERN FRONT	89.900
WORLD WAR 2 FIGHTERS 3DFX	105.900

OFFERTE

		LIRE
CONQUEST EARTH	L.	24.900
DARK EARTH	L.	24.900
DEATHTRAP DUNGEON	L.	39.900
FIFA '98	L.	24.900
FORCED ALLIANCE	L.	24.900
MEN OF WAR	L.	24.900
QUAKE 2	L.	39.900
SOLDIER AT WAR	L.	24.900
TOMB RAIDER 2	L.	24.900
WORLD CUP '98	L.	24.900

DISPONIBILI MANGA E FUMETTI AMERICANI CARTONI ANIMATI WALT DISNEY E GIAPPONESI

sconto del 10% sulle videocassette giapponesi

ACCESSORI E VIDEOGIOCHI PER PLAYSTATION

MAGICARDS
L'unico programma interamente in ITALIANO per l'archiviazione, la ricerca e la gestione di carte e la creazione di mazzi per MAGIC-THE GATHERING
L. 29.900

Telefonate al nostro servizio ANTEPRIME e OFFERTE

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-19.00 GIOVEDI CHIUSO

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

Graffiasax - Roma

SPEEDYSOFT - VIA TRAIANA, 26 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma | sistema

.....

.....

.....

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE ☐ L. 9.000

SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE ☐ L. 18.000

PACCHI SUPERIORI A KG. 20 L. 28.000

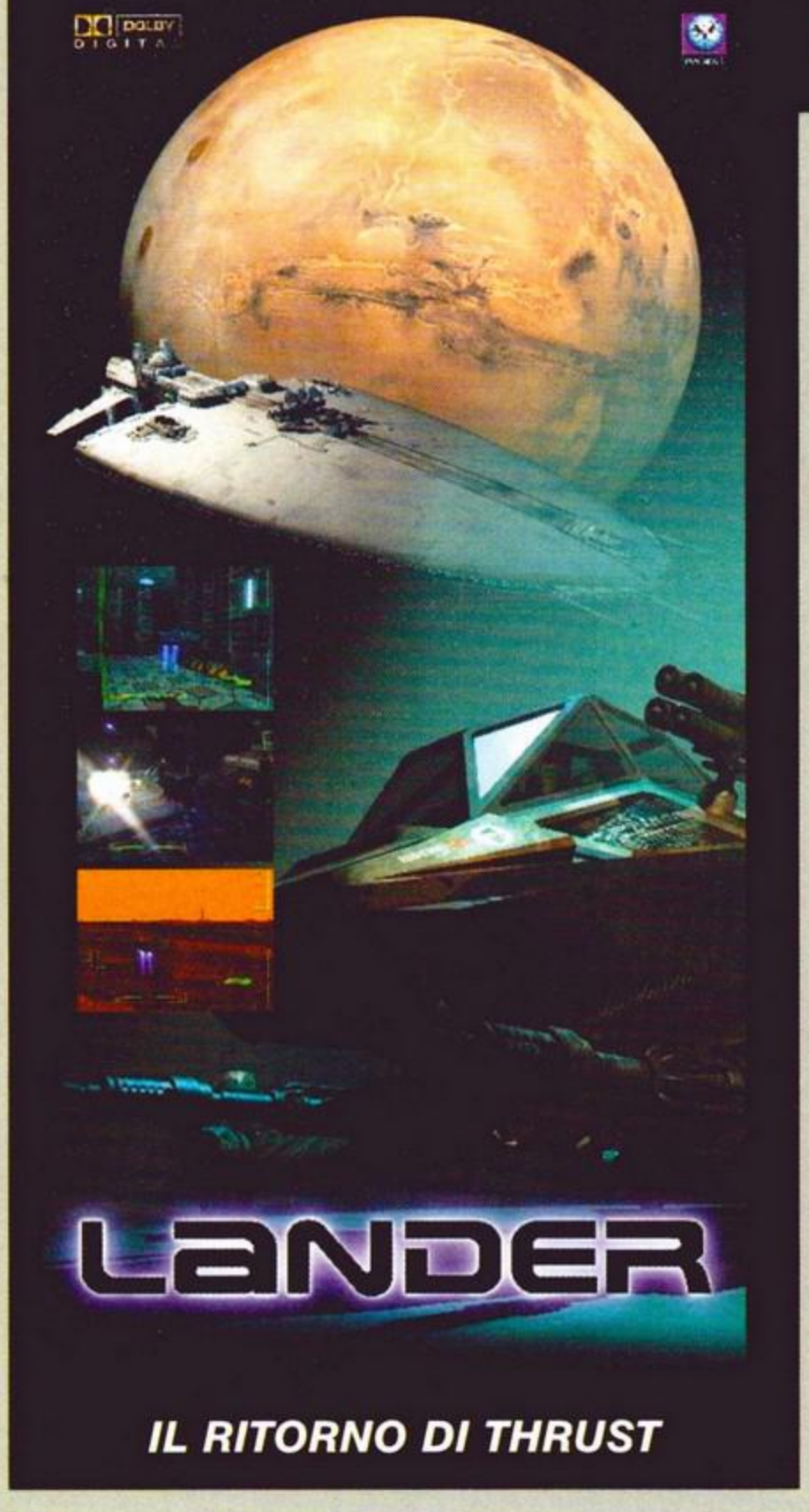
☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*

☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

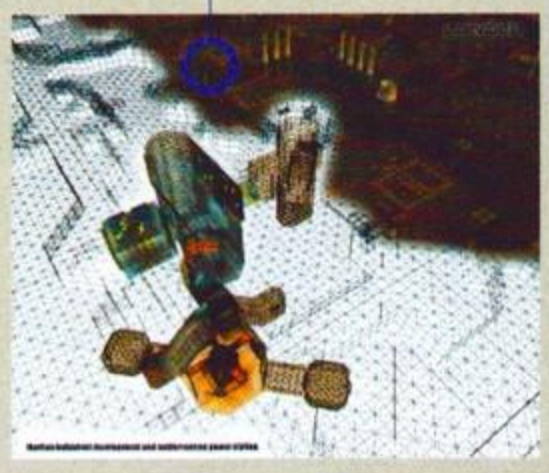
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TITOLO: *LANDER*
SVILUPPATORE: *PSYGNOSIS PER PC*
USCITA: *ESTATE 1999*



Dopo Asteroids dell'Activision, anche al Psygnosis rispolvera le carte del passato...

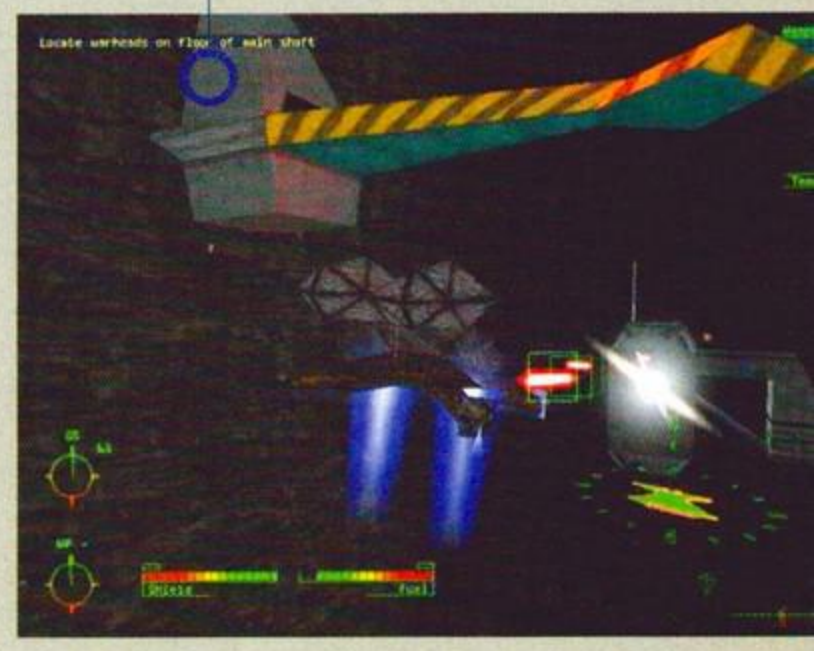
Ecco come un grafico si immagina il modello della superficie marziana: un complesso industriale e una stazione energetica (in basso) tutta sotterranea. Sarà un piacere volarci dentro...



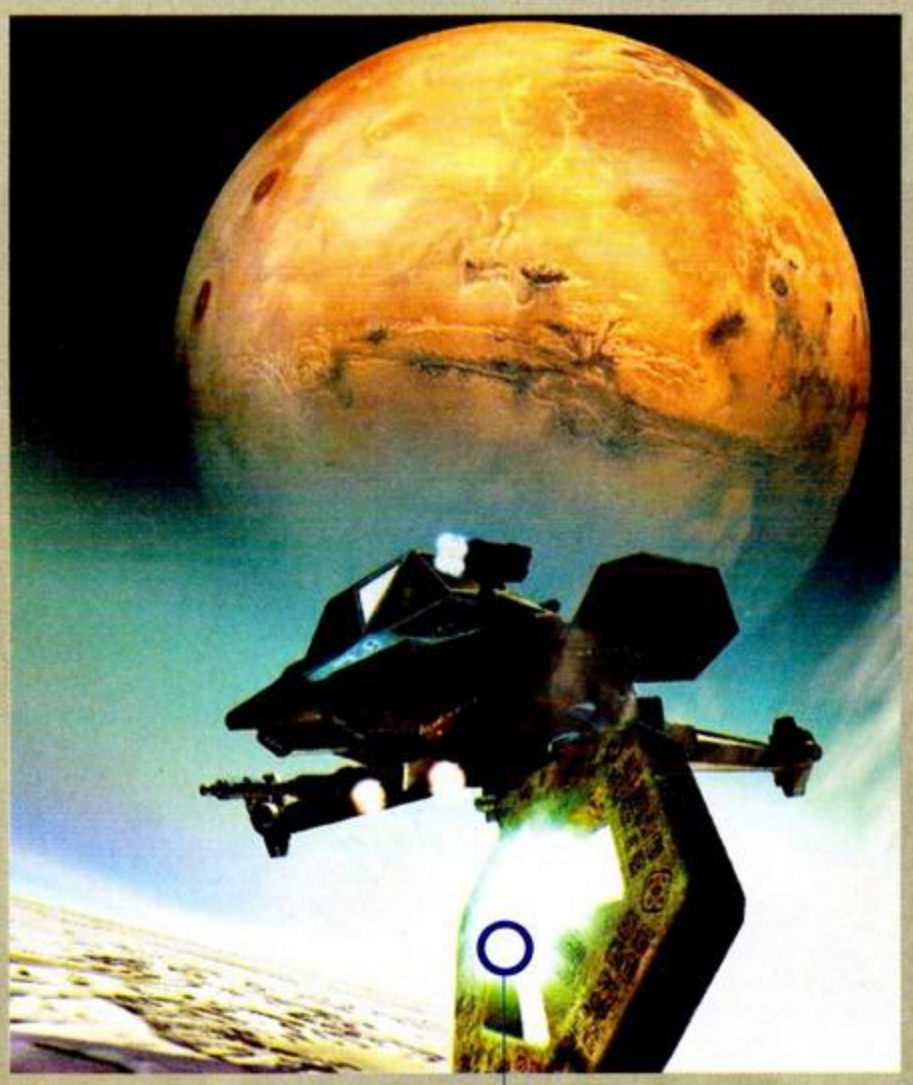
Ecco la nostra nave in una delle sezioni più complesse: quella di volo al chiuso. Non sarà facilissimo controllare le forze gravitazionali e inerziali in uno spazio poco più grande della nave stessa.

Convocato dal Silvestri in redazione in seguito a una serie di avvenimenti che non ci avesse pensato il Max a tagliare mi sarebbero costati il posto, ecco ad attendermi i miei sudatissimi lavori: 2, ma che dico 2, ripeto ben 2, assoluti magnificenti superlativi prodotti che rispondono al nome di Asteroids (è già subodoravo il peggio) e nientemeno, tenetevi forte, ma proprio forte che questo non ve lo aspettereste mai, Lander.
Ora, lungi da me il pensare di essere al corrente di ogni più piccolo prodotto in arrivo sul mercato, però quando un titolo non è mai stato nominato qualcosa si insinua nella ristretta mente sospettosa di un redattore: qualche giro di domande agli altri sventurati sulle tastiere ed ecco che il pericoloso dubbio si trasforma in una mestissima realtà. Il buon SS, sempre premuroso, mi ha affibbiato tanto per cambiare due vere chicche, delle quali una si può ben dire fosse attesa da miliardi di persone (l'edizione 3Dfx di un gioco davvero recentissimo, Asteroids – la recensione dovreste trovarla su questo stesso numero) mentre l'altra, il qui presente Lander, è semplicemente sconosciuto a chicchessia.
Era dunque con le budella avvoltolate e l'elettroencefalogramma piatto che mi apprestavo a inserire il CD di questo anonimo prodotto nel lettore; persino sul supporto argenteo e sulla custodia tutte le informazioni presenti erano racchiuse in una scritta quantomeno minimalista, "Materials disk 21".
Con occhio da cernia (che notoriamente è dotata di sguardo vivo e penetrante, frenetico e intenso) vado quindi alla ricerca di tutto il materiale in nostro possesso: tante immagini, un file di testo di dimensioni inaudite (ci hanno messo dentro più fotogrammi di quanti non sia in grado di mostrarne in un anno il Voodoo 2) e qualche filmato. Dopo aver spinto il mio vivace sguardo di cui sopra a qualche immagine fra le innumerevoli presenti, all'improvviso l'elettroencefalogramma batte un colpo; qualche vibrazione, alcune leggerissime scariche elettriche ad alto voltaggio ed ecco che il cervello ricomincia a fumare.
Però! Mica male, dopotutto, 'sto Lander. Hanvedi un po' che effettazzi, ahò! Ancora qualche elettroshock e il cervello torna a regime (si fa per dire).
Fulmini, lampi, lens flare, nubi di fumi e fiamme divampanti, texture a profusione, la grafica supera ampiamente le mie nere previsioni.
Mentre qualche sprazzo di baldanza comincia a fare capolino, il dito tremante osa far partire i filmati; accidenti! Davvero notevoli! Peccato solo che manchi la musica, altrimenti potrebbero competere come migliori animazioni che abbia visto di recente.
Ad ogni modo, considerato che il migliore occupa ben 69 MB magari il Silvestri riuscirà a trovargli un buchetto nello spazio digitale che ogni mese vi rifillamo con la rivista dentro ai due dischi volanti.
Al di là dell'aspetto eccelso, comunque, questo Lander dovrebbe nelle previsioni offrire qualche altra rilevante novità: della trama neanche a parlarne, però (ormai la cosa più difficile da innovare è proprio la storia di sfondo ai giochi: quando si

Questo che vedete è uno degli effetti reclamizzati dalla Psygnosis che derivano dall'uso del DVD: la possibilità di sfumare in tempo reale dalla grafica in wireframe e quella già renderizzata. Strano, ma bello.



La notte è buia e tempestosa, quindi vediamo di portare un po' di calma e di sana illuminazione bruciando tutto quello che osa pararcisi davanti.



In primo piano osservate l'incomprensibile artefatto alieno, un esagono cavo scolpito con misteriose antiche scritte che brilla di una preoccupante luce verde; né più né meno dello Stargate.

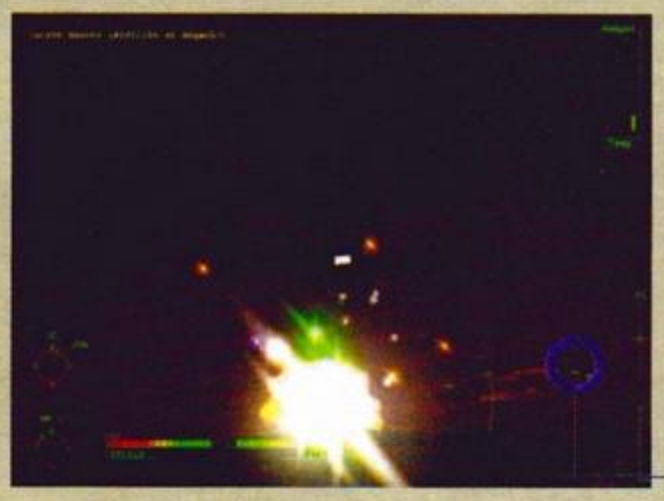
ricrea una trama originale non è credibile, quando è credibile non è originale – a parte i Bullfrog, certo, che fanno storia a parte). Forse qualcuno di voi, specie se è in età avanzata, si ricorderà di alcuni arcaici giochini per le più antiche piattaforme, come in particolare "Lander" per Atari e "Thrust" per Commodore 64, usciti nei primi anni '80: in questi capolavori di un'altra epoca dovevate semplicemente comandare i motori di spinta di una navetta (anzi, dati i tempi, di un modulo d'allunaggio) al fine di toccare il suolo sulla piattaforma livellata, evitando di schiantarvi sulle rocce della superficie, facendo pure attenzione a non esaurire il carburante.
In sostanza si trattava quindi di fare i conti con le forze di inerzia e di gravità del pianeta, evitando di precipitare al suolo come di sollevarsi troppo in quota. Questo Lander dovrebbe rappresentare, nelle intenzioni, la riedizione "leggermente" più moderna di quei precursori: in verità anche la trama si distacca molto da quella originale, per ovvie esigenze di longevità (se si dovesse sempre solo atterrare la grafica 3Dfx non porterebbe grandi miglioramenti). Nella nuova versione, sempre che si possa definire così essendo cambiato tutto, dovrete infatti guidare una navetta sopra a mondi tridimensionali (bisogna riconoscere che "3D" è davvero la parola magica dei giochi recenti), ben realizzati sia dal punto di vista grafico (penso che le immagini diano buone conferme di queste parole) che da quello fisico: è stato infatti mantenuto dal gioco originale (evviva! Un'affinità!) il modello fisicamente realistico, ovvero tale che ogni corpo segue al meglio le leggi della fisica newtoniana. Non sperate dunque di incappare in paradossi quantistici o nella curvatura spaziale relativistica: semplicemente, senza una spinta dei motori la vostra navetta accelererà sempre più verso il basso, fino a incontrare la superficie schiantandosi, oppure con una spinta in una direzione dovrete fare i conti con le forze di inerzia che manterranno il movimento nella stessa direzione, decelerando gradatamente per effetto della resistenza aerodinamica dell'atmosfera (se volete vi faccio pure lo schema delle forze dell'aria intorno alla nave – finalmente ho scoperto i veri vantaggi dai miei studi universitari in ingegneria aerospaziale!).
Arriviamo così a un altro punto: l'atmosfera. Come qualunque modello minimamente realistico impone le condizioni climatiche cambieranno spostandoci sulla superficie: senza addentrarci in analisi delle variazioni di temperatura/pressione/densità dell'aria, con le conseguenti variazioni sulla portanza generata dal movimento del mezzo, sappiate solo che in differenti climi la navetta risponderà in modo differente ai vostri comandi; né più né meno, insomma, del guidare sulla neve piuttosto che sulle sabbie mobili. A peggiorare ulteriormente la situazione ci saranno poi effetti particolari, come gallerie del vento o raggi traenti, che invariabilmente disturberanno alquanto la stabilità di volo; inoltre non ci troveremo di fronte a semplici mondi dalla superficie piatta e livellata, bensì ci capiterà di dover volare in mezzo ad aspre montagne, terreni disseminati di edifici e trappole e persino dentro a caverne sotterranee, con le conseguenze che potrete immaginare (dovremo per esempio destreggiarci schivando pericoli facendo attenzione a non urtare il soffitto). Di carne al fuoco, quindi, ce n'è già tanta; ma per quale motivo dei piloti provetti come noi dovrebbe cimentarsi in una simile gara di resistenza e capacità, a parte l'amore per il pericolo e una certa voglia di morire? Tutto comincia nel 3032, quando venite assunti per guidare una spedizione scientifica in un antico sito Maya alla ricerca di uno sconosciuto remoto segreto; in verità, la spedizione si rivelerà essere tutt'altro che scientifica nel momento in cui vi imbatterete in un antico manufatto alieno, simile perfino nell'aspetto al solito Stargate: ma a cosa serve questo insondabile oggetto? Chi lo ha lasciato? Quali sono le sue origini? Per rispondere a queste domande dovrete destreggiarvi appunto su di una moltitudine di pianeti, assolvendo alle missioni che vi verranno affidate dalla vostra Mega Corporazione (Auff... Quando in futuro finalmente vivremo, se la vivremo, questa situazione dominata dalle corporazioni, il mondo saprà già tutto di deja vu, risvegliando ricordi di milioni di film, libri, fumetti e

Un'insolita vista inferiore della navetta, che ben mostra la potenza dei motori e un pericoloso cannone antiaereo proprio sotto le nostre chiappe. Meglio dare gas, a meno che non vi piacciano le supposte.

Mentre facciamo brillare l'impossibile e il nostro raggio traente trasporta due barilozzi (li vedete in basso?), sarà bene schivare i confetti luminosi in avvicinamento. Meno male che ho 4 mani...

Ed ecco invece come un disegnatore si immagina una superficie terrestre: una matita, un po' di carboncino e tanti acquerelli per mostrare la sola idea del terreno; a renderla colorata e credibile ci penseranno i grafici.

Fin da Magic Carpet 2 ho sempre considerato altamente suggestivo e coinvolgente un cielo notturno, stellato e magari pure con la luna piena. Se poi mi trovo alla guida di un'astronave... Aumentiamo un po' la potenza e vediamo com'è il panorama dall'alto...

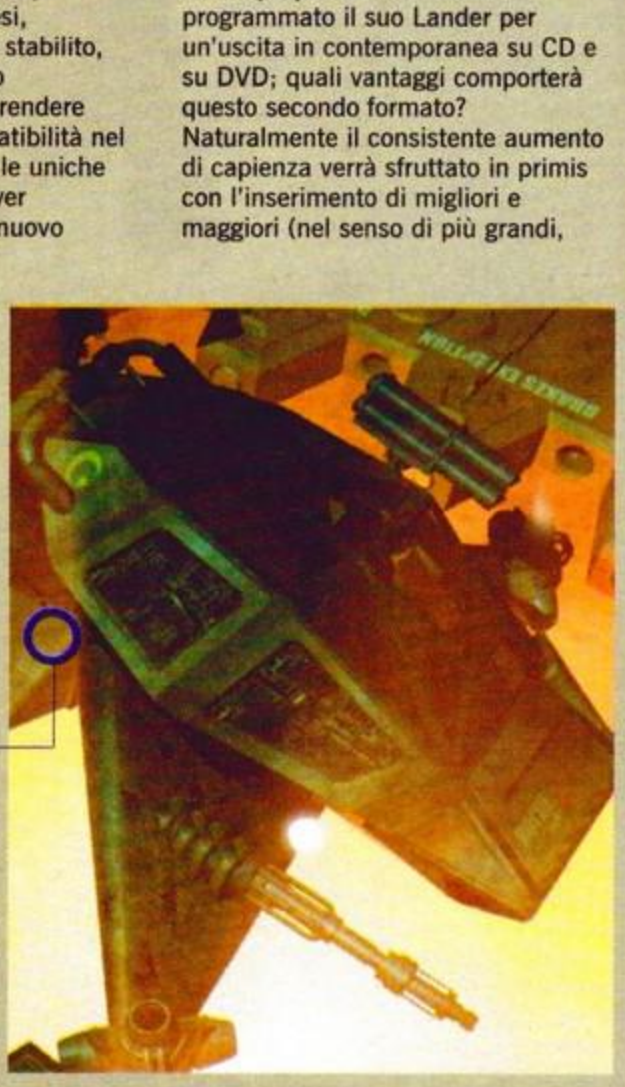


Sarebbe davvero uno spettacolo meraviglioso questa esplosione, con scintille e frammenti infuocati che partono in tutte le direzioni, se non fosse che a causarla è stato un malaugurato missile dritto nel deretano della nostra amata nave...

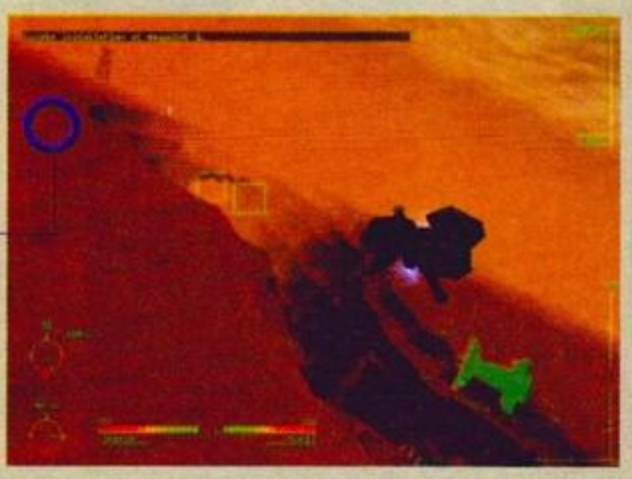
Wow! Il mezzo più potente su cui potremo mettere la mani: il Roche. Corazza pesante, 4 cannoni, 6 mitragliatori, 2 motori inauditi. Se volete cambiare sistema solare, questo è quello che fa per voi.

appunto videogiochi); si andrà dal semplice "Vai e trova" al più comune "Distruggi", dall'insolito "Sali in quota e aspetta" fino al complesso "Trova, recupera e proteggi".
Se a qualcuno di voi tutte questo fa venire in mente qualcosa, allora potete tranquillamente preoccuparvi per avete avuto il nostro stesso pensiero (e non è una bella cosa, considerato il livello dei nostri pensieri); in una parola, Incoming. Lo schema di gioco ricalca e si sovrappone piuttosto fedelmente al prodotto della Rage Software: al di là delle evidenti differenze di ambientazione vi troverete ancora ai comandi di un mezzo, in questo caso solo aereo (ma considerate che si tratta di un velivolo più simile ad un elicottero che a un aereo, offrendovi così capacità come il volo a punto fisso o il VTOL – atterraggio/decollo verticale), dovrete ancora assolvere alle varie missioni impostevi, la qualità video sarà ancora delle migliori. Le uniche differenze riscontrabili, sempre trascurando quelle di trama, risiedono nel realismo del modello fisico (uno dei punti di forza di Lander) e soprattutto in alcune interessantissime feature cui ancora non ho accennato.
In primo luogo il supporto al formato DVD; ormai da qualche tempo (siamo nell'ordine dei mesi, comunque) lo standard è stabilito, quindi i lettori che stanno cominciando solo ora a prendere piede garantiscono compatibilità nel prossimo futuro; eppure, le uniche imprese che sembrano aver intenzione di tuffarsi nel nuovo supporto digitale sono quasi solo quelle cinematografiche. Finora per il DVD sono state pubblicate o annunciate solamente alcune collezioni di clip art (alcune addirittura sono già state ufficialmente smentite e cancellate) e una versione dell'enciclopedia Encarta.
In questo panorama desolante per il supporto digitale del futuro arriva appunto la Psygnosis, che fiutando un buon affare (e non riesco proprio a darle torto) ha programmato il suo Lander per un'uscita in contemporanea su CD e su DVD; quali vantaggi comporterà questo secondo formato?
Naturalmente il consistente aumento di capienza verrà sfruttato in primis con l'inserimento di migliori e maggiori (nel senso di più grandi, anche come dimensione a video) filmati; niente più orrendi cortissimometraggi ingranditi da 10x10 pixel a tutto schermo, con ammassi di pixel lenti e sfocati che vi spiegano le missioni. Ora il DVD ci consentirà di godere di una vera qualità cinematografica, cui si aggiungeranno la sorgente audio in più lingue (forse finalmente l'italiano verrà riconosciuto lingua maggiore) così come i sottotitoli (cui più probabilmente l'italiano verrà relegato). Che altro?
Arriviamo all'altra grande introduzione promessa da Lander: abbiamo già goduto in passato di videogiochi ottimizzati per l'ascolto con impianti Home-Theatre, magari con Dolby Surround; anche il diretto concorrente, Incoming, brillava in questo. Ma il Dolby Digital 5.1 ancora nessuno ce l'aveva dato, e Lander intende rimuovere questa mancanza; può non sembrare una gran cosa, ma a quelli come me che hanno intenzione di farsi un impianto audio di qualità superiore farà sicuramente piacere sapere che presto avranno a disposizione anche per i videogiochi 5 canali audio +1 (cioè 5 sorgenti per rendere tridimensionale il suono più un subwoofer centrale), sfruttati a fondo sia per le musiche per gli effetti sonori col preciso scopo di cancellare totalmente il mondo esterno e avvolgere il giocatore in un'atmosfera assolutamente perfetta.
Se infatti innegabili innovazioni tecniche come i vari chipset Voodoo hanno consentito a tutti di produrre grafiche da urlo, realistiche, fluide e dannatamente divertenti, la vera sfida del mercato videoludico è dalla notte dei tempi (ovvero pressappoco dall'era di Pong) il permettere al giocatore di estraniarsi dal mondo normale per entrarne in un altro senza i grandi problemi e i pensieri della vita normale: soltanto divertimento, avventure, enigmi, suspense, paure ataviche risvegliate e pompate dritte nelle vene; insomma, una vera esperienza virtuale.
In attesa che le periferiche necessarie a tale esperienza siano disponibili (e ci vorranno, ahimé, ancora alcuni anni) e con le prestazioni grafiche che hanno raggiunto vette prossime all'obbiettivo, il fondamentale traguardo di ogni gioco è ricreare una vera, completa e soprattutto affascinante atmosfera virtuale; per riuscirci, la strada passa oggi attraverso gli acceleratori 3D almeno quanto attraverso un audio perfetto; il Dolby Digital, appunto.

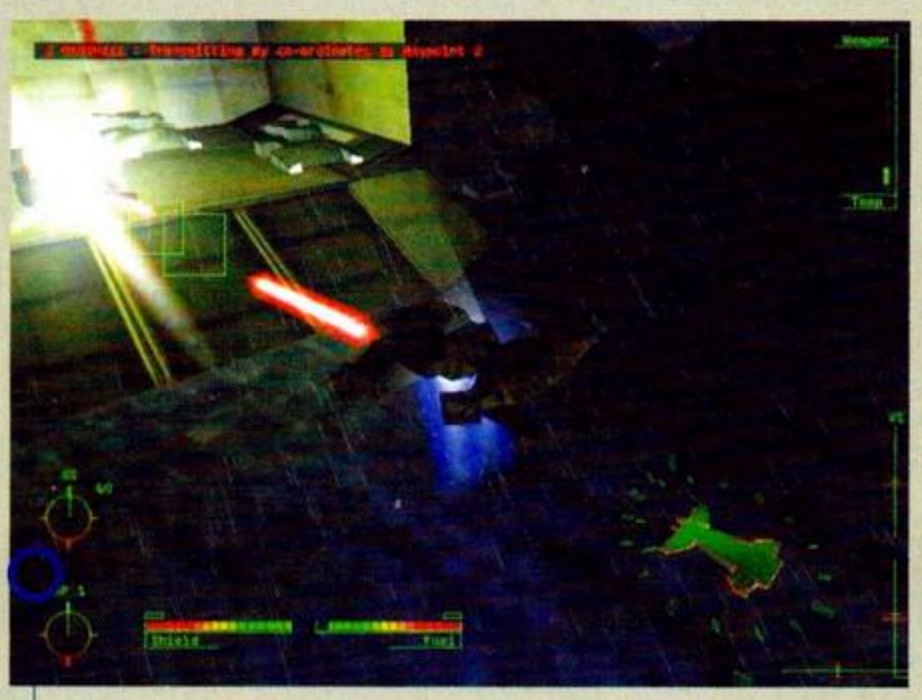
Non so se riuscite a leggere in alto a sinistra, ma c'è scritto l'obbiettivo della missione: "Destroy a bridge". Noi, da bravi piloti, stiamo prontamente eseguendo.



Uno dei veicoli che potremo guidare (nella fattispecie, se non erro, uno Skydiver); come potete notare i cannoni non mancano e la qualità video è eccezionale (anche se questa foto è ovviamente un render).



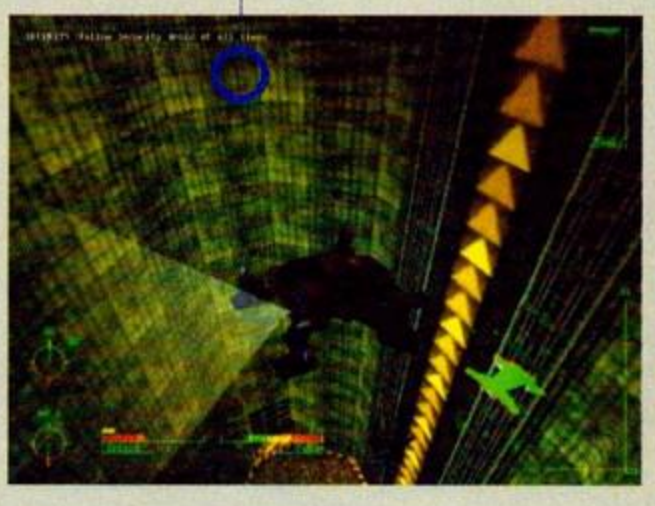
Hey, finalmente un esterno della superficie alla luce diurna! Certo però che il canyon lì in mezzo è scalettato un po' troppo irrealisticamente... Meglio tornare in notturna.



I'm fiiiiiiiiring in the rain... Ammirate, oltre le varie deflagrazioni sparse e la somma magnificenza di tutti gli effetti ottici, lo schema della nave in basso a destra, che vi indica orientamento, inclinazione, danni e così via.

Siamo finiti nel tunnel di un ascensore in movimento, con uno di quegli ordini che nessuno vorrebbe mai: "Segui e proteggi". Non so voi, ma io non sono mai riuscito a proteggere nulla.

Se provate a guardare in quest'ottica il mercato videoludico dei prossimi anni vi renderete allora conto che Lander si piazza perfettamente sulla via delle previsioni (e speranze) sul futuro: questo titolo offre infatti un buon divertimento, per quanto non



originalissimo, che nasce dalla capacità di muoversi volando, sparando, schivando, trovando e proteggendo di tutto in un'atmosfera coinvolgente e credibile; la meravigliosa grafica ed un sonoro perfetto ben serviranno allo scopo di avvolgere il giocatore in un ambiente

Perché ho messo quest'immagine, che non mostra alcunché del gioco? In primo luogo perché Marte fa sempre la sua bella figura, e secondo perché la foto si chiamava "2001". Troveremo mica un monolito nero ad attenderci?

tridimensionale che riesca ad essere longevo nel tempo (tale che non esaurisca la sua carica dopo poche ore) e soprattutto divertente.
Questa, naturalmente, è la mia interpretazione (peraltro difficilmente contestabile) delle intenzioni della Psygnosis nello sviluppo di Lander; difficilmente si potrebbero infatti spiegare le grandi cure riposte finora nella grafica quanto nel supporto alle nuove tecnologie, particolarmente al DVD.
Ma allora perché il DVD non ha ancora ricevuto onore e gloria da parte di tutte le altre società? Ho piena certezza che questo avverrà in futuro (e ci mancherebbe altro), ma il mio gretto cervello è probabilmente troppo misero per osare comprendere le oscure vie del mercato. Chiederò al SS, che si professa essere superiore e divino; assisteremo alla caduta pure degli dei? Chi vivrà dirà, nel senso che se sopravviverò alla reazione silvestriana a tutte le belle cose che stavolta ho scritto di Lui vi farò sapere.
E le musiche? Purtroppo, nulla di quanto è in nostro possesso presenta una benché minima musica, ma considerando l'ottima qualità presente a livello estetico spero di potermi sbilanciare nell'affermare che saranno di eccellente livello.
L'unica nota relativa che mi è giunta al riguardo parlava di una misteriosa e futuristica colonna sonora, qualcosa che si avvicina più a una musica "magica" e surreale; devo riconoscere, in effetti, che un audio simile certo non stonerebbe nell'opera di ricreazione dell'atmosfera di cui tanto ho parlato

È stato quando ho visto questa immagine che mi sono completamente ricreduto sulla bontà del gioco: i fulmini sono sempre l'effetto ottico tanto più bello quanto più difficile da realizzare e bisogna riconoscere che qui è davvero perfetto.

Un abile scatto felino ci ha permesso di schivare illesi due missili nemici; consci che la prossima volta non andrà così bene, meglio cominciare a disintegrare la contraerea prima che ricarichi.

più su.
L'ultima notizia in nostro possesso riguarda naturalmente il supporto al multiplayer, vero must di ogni titolo in uscita: sarà possibile giocare fino in 16 in rete, via modem o attraverso internet. Buio totale, naturalmente, sulla qualità effettiva del multiplayer; certo però che se funzionerà a dovere la longevità del titolo guadagnerebbe parecchio, visto il divertimento che nascerebbe dagli scontri con interi e folti gruppi di amici e dal sano piacere al vederli saltare in aria con una pirotecnica e abbagliante esplosione (eheheheh).
Lo spazio stringe, quindi tiro le conclusioni: di elementi in mano non ne avevo molti, lo riconosco, però vi assicuro che erano ben sufficienti a farsi (e a farvi) un'idea di cosa Lander offrirà; se la trama non brilla di originalità (tanto ormai dovremmo esserci abituati, no?), dando un'occhiata alle immagini qui intorno dovete riconoscere che le ottime promesse sono in parte già state mantenute; se saranno in grado di assicurare giocabilità anche magari su macchine meno potenti (non credo che il DVD sarà subito alla portata di tutti), allora Lander si potrebbe rivelare un vero asso del mercato.
Attendiamo fiduciosi, dunque, e pregate in mamma Psygnosis.

Nicola Tateo

Consulta il nostro sito
e troverai il catalogo completo!

MEDIALINE

vendita per corrispondenza

Tel. (06) 61521951
Fax (06) 61529063
http://www.medialine.it
e-mail:service@medialine.it

CONSEGNE IMMEDIATE IN TUTTA ITALIA !

GIOCHI...

prenota subito
i titoli in uscita!

Pc-Cd Rom

Abe's Exoddus Oddworld 2 (ita)	£. 79.900	Extreme G2	£. 69.900	NHL 99	£. 89.000
Baldur's gate (ita)	£. 79.900	F-16 Multirole Fighter	£. 79.900	Rail Road Tycoon 2 (ita)	£. 89.900
Biofreaks	£. 79.900	Falcon 4.0	£. 89.000	Sierra Pro Pilot (ita)	£. 89.000
Black Dahlia (ita)	£. 99.000	Fallout 2 (ita)	£. 79.900	Starcraft (ita)	£. 84.900
Blood 2	£. 79.900	Fifa 99 (ita)	£. 89.900	Star Trek. Klingon Honor Guard (ita)	£. 89.000
Caesar III (ita)	£. 89.000	Final Fantasy VII (man.ita)	£. 89.000	Star Wars: Rogue Squadron	£. 99.900
Carmageddon II (ita)	£. 89.000	Gangster (ita)	£. 89.900	Test Drive 5 (ita)	£. 89.900
Colin Mc Rae Rally (ita)	£. 79.900	Gran Prix Legends (ita)	£. 89.000	The Need for Speed III (ita)	£. 89.000
Commandos (ita)	£. 89.000	Heart of Darkness (ita)	£. 69.000	Tomb Raider III (ita)	£. 89.900
Creatures 2 (ita)	£. 99.900	Israeli Air Force	£. 94.900	Turok 2 (ita)	£. 79.900
Dark Vangeance	£. 79.900	Mech Commander (ita)	£. 99.900	Unreal (man.ita)	£. 79.900
Dune 2000	£. 89.000	Myth 2: soulbrighter	£. 79.900	War of the World (ita)	£. 79.900
European Air War	£. 79.900	Mortal Kombat 4 (ita)	£. 78.000	World League Soccer 99 (ita)	£. 89.000
				X-Files (ita)	£. 99.900

CONDIZIONI ESCLUSIVE !

SCONTO DEL 10% sulle prenotazioni dei titoli in prossima uscita :

Alpha Centauri Sid Meyer's	£. 99	Interstate 82	£. 99
Braveheart	£. 99	Knockout kings 99	£. 99
Championship Manager 3	£. 99	Lands of Lore III	£.109
Civilization: Call to Power	£.109	Messiah	£. 99
Command & Conquer	£. 99	Rayman 2	£. 99
Drakan To Die For (ita)	£. 89	SimCity 3000	£. 94
Duke Nukem Forever	£. 99	Star Trek Birth Federation	£.104
Earthwork Jim 3d	£. 89	Toca 2	£. 94
EverQuest	£. 99	T. Annihilation : Kingdoms	£. 84
Heroes of Might and Magic III	£. 99	UnReal Level Pack	£. 44
Indiana Jones	£. 99	Worms Armageddon	£. 84
		X-Wing Alliance	£. 99

(I prezzi si intendono in migliaia di lire)

offerta del mese:

NBA 99 — GRIM FANDANGO

+ un titolo tra questi:

- FILOSOFIA DEI SOGNI
- IL GIRO D'ITALIA
- MAX E IL FANTASMA
- MAX E LA FORMULA SEGRETA
- TILLO A SCUOLA
- ALONE IN THE DARK II
- THE ACTION GAMES
- VIRTUAL STRIP POKER
- MICHELANGELO
- BOTTICELLI
- LEONARDO
- I MEDICI
- VIAGGIO IN EGITTO
- VIAGGIO IN ITALIA
- VIAGGIO IN FRANCIA

£. 89.900 — £. 99.000

Tutti i titoli (Pal-Jap-Usa) e gli accessori ai prezzi più bassi !!!

PlayStation

...O NON GIOCHI

Per acquistare telefona, manda un fax, spedisci il coupon o invia una E-mail

VENDITA AI MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI-TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI-VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

OFFERTE SPECIALI !

MEDIALINE-CASELLA POSTALE 9028-00166 ROMA AURELIO

cognome e nome ..... via ..... n. ..... città ..... prov. ..... c.a.p. .....

tel. ..... titolo ordine ..... prezzo .....

spese di spedizione postale £. 9000 ☐ pagherò al postino in contrassegno ☐

Tutti i prezzi sono IVA inclusa !

Il coupon sarà valido solo se provvisto del numero di telefono

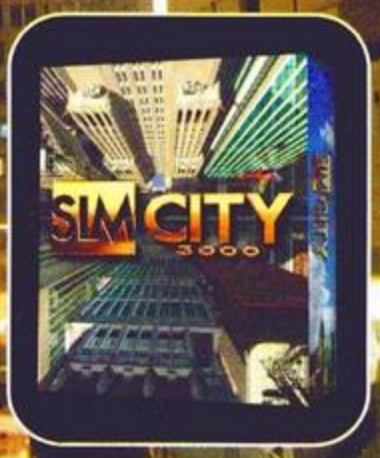
SIM CITY 3000™

MILANO. VEDUTA DEL PORTO

Crea la Città dei tuoi Sogni

www.simcity.com

PC CD

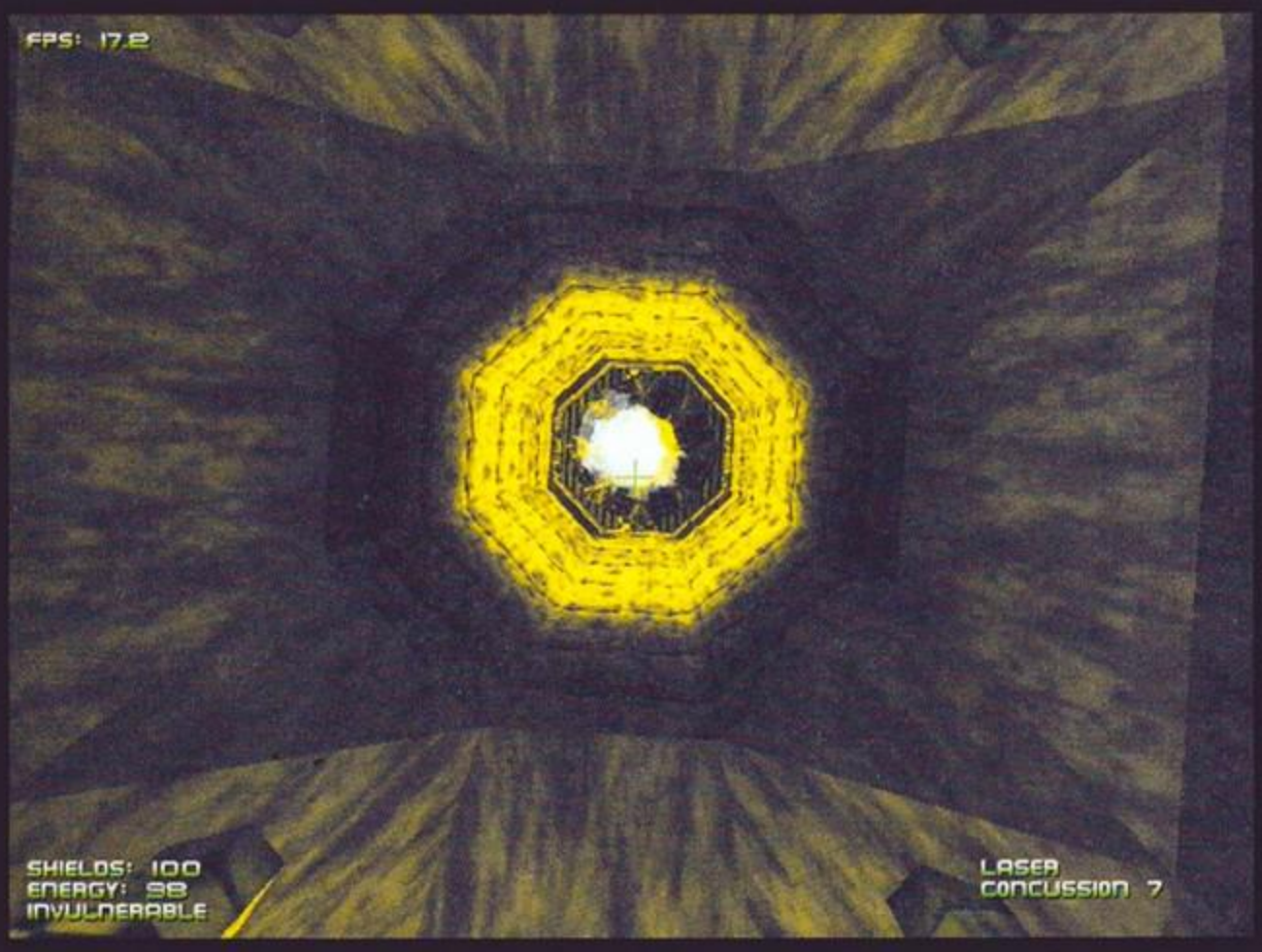


C.T.O.
http://www.cto.it

ELECTRONIC ARTS™

©1998 Electronic Arts, Inc. Sim City 3000, il logo Sim City 3000 e Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

TITOLO: *DESCENT*
SVILUPPATORE: *OUTRAGE ENTERTAINMENT x INTERPLAY*
USCITA: *PRIMAVERA '99*



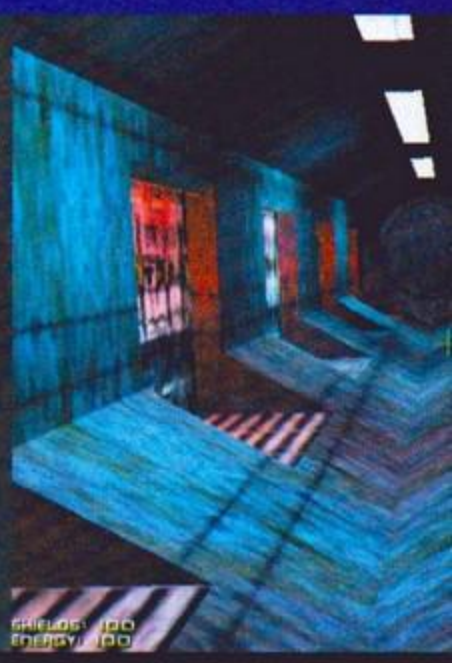
Non fosse per la Interplay, la vita dei giocatori sarebbe grigia e senza speranza.

E spesso, oltre che funzionanti, questi giochi sono di eccelsa qualità. Vedi quella bomba di Descent, che se da un lato avrebbe fatto venire la nausea anche a un guerriero Jedi, dall'altro era innegabilmente uno spara e fuggi coi controfiocchi. Non a caso i produttori di hardware l'hanno incluso in bundle con una miriade di schede video et similia per tutto il 1995 e il '96...
Descent è andato in pensione solo il

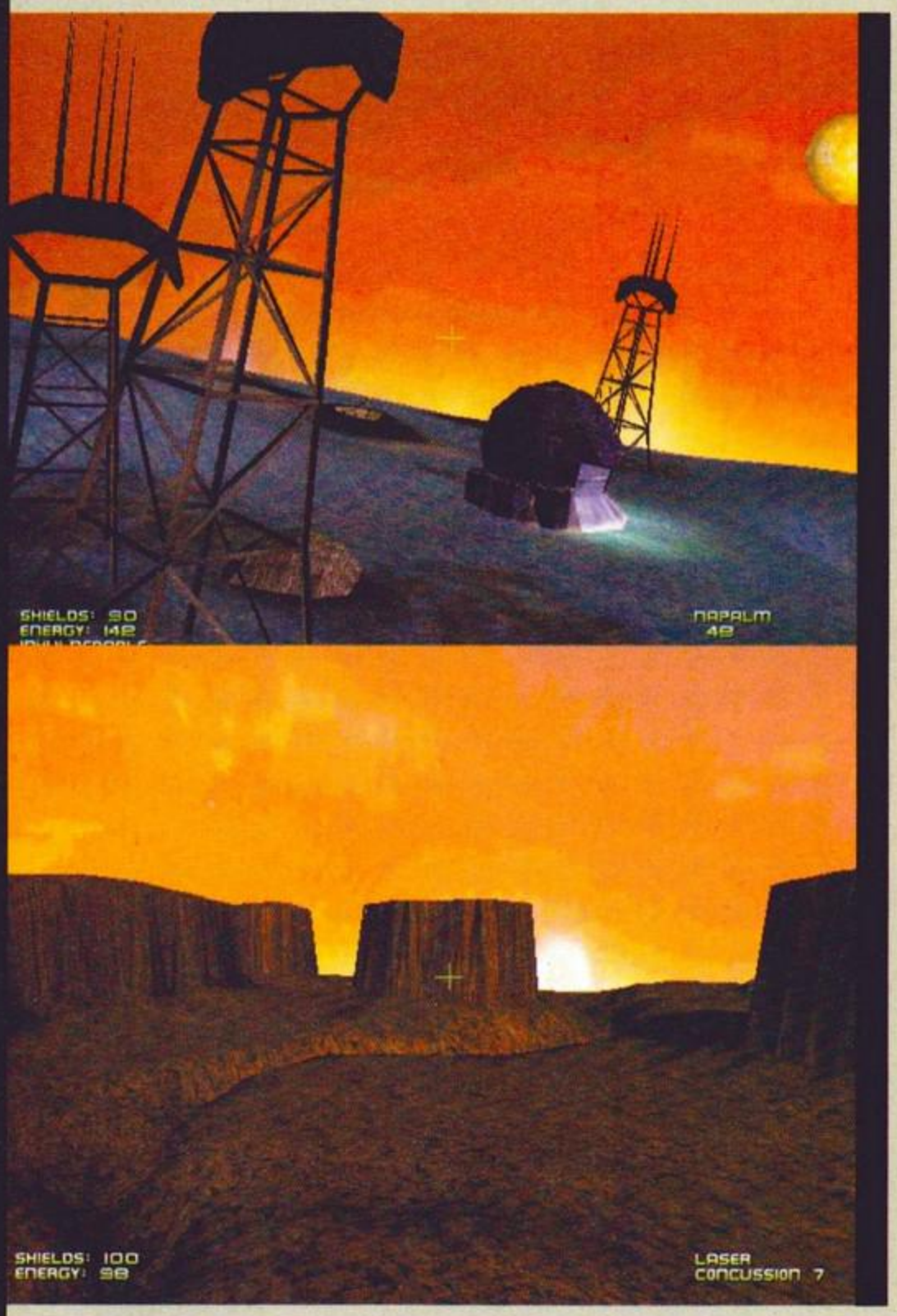
A TESTA IN GIÙ NELLO SPAZIO

Quando si verificano certe cose, prendere a randellate il computer è quasi un dovere morale. Non vedevo l'ora di provare Return to Krondor, il prevedibilmente bello GDR della Sierra ispirato ai libri di Feist, e invece il maledettissimo gold disk è rigato! Sono seduto da tempo immemore davanti al monitor, cercando in tutti i modi di recuperare questo simpaticissimo file Rtkres.000, ma non c'é niente da fare: non lo leggono neanche le Norton Utilities, e quando non ce la fanno loro, allora è proprio finita... "Beh", direte voi, "te ne fai inviare un altro, no?" E invece no, perché il numero è in dirittura d'arrivo e per colpa del fine settimana mancano proprio quei due giorni che potrebbero spingere Stefano a chiamare la Sierra, per chiedere un invio a tempo di record [quest'articolo è in effetti anche lui slittato a questo mese, ma non ditelo al prode La Spada, perché magari si imbruttisce... NdMax].
D'accordo che Return to Krondor non è un titolone di quelli fondamentali, ma la mia è una questione di principio: perché i lettori devono credere che non abbiamo il gioco solo per colpa di un segnetto lungo cinque centimetri e largo quanto un capello?
Questa riflessione, invero piuttosto animosa, mi fa apprezzare ancora di più la Interplay, la mia software house preferita, i cui programmi non danno nessun tipo di problema (Descent to Undermountain era l'eccezione che conferma la regola).

START



giorno dell'uscita di Descent II, riprogrammato per meglio sfruttare le accresciute capacità dei PC del periodo.
Sull'episodio successivo, Freespace, vale la pena spendere un paio di parole: il gioco non faceva parte della serie, ma è stato necessario trovare un escamotage a causa del fatto che, sul mercato nordamericano, il nome Freespace risultava già registrato.
Cambiando in "Descent: Freespace" il gioco è diventato pubblicabile, ma resta il fatto che non si tratta del terzo episodio.
Il vero Descent 3 è in fase di sviluppo da parte della Outrage Entertainment, sussidiaria della Parallax Software, ossia gli autori dei primi due episodi. La Parallax possiede un'altra società, la Volition, che ha sviluppato Freespace, e ciò



per farvi capire come, in poche parole, tutto ciò che riguardi Descent sia sviluppato in famiglia.
Il fatto che i programmatori siano praticamente gli stessi garantisce una certa continuità con i primi due episodi, cosa che si può già notare dal plot, che vedrà il giocatore ripartire dal punto in cui terminava Descent II. La trama, promettono i developer, avrà un'importanza più pervasiva di quanto non accadeva nei primi due episodi.
Avrete a disposizione tre astronavi, una delle quali sarà la Pyro-GL, nuova versione della Pyro-GX, con le quali attraverserete quindici aree. Ovviamente ognuna di esse avrà la sua brava pletora di sotto-livelli, più o meno lunghi e/o complicati. Abbonderanno i nuovi nemici, per i quali è stata creata una nuova intelligenza artificiale per farli diventare più agili e intelligenti. Risultato finale sarà un'azione ancora più disorientante, che secondo i programmatori è un vantaggio: per me no, visto che sinceramente non piace sentirmi lo stomaco in bocca mentre gioco. Non so voi...

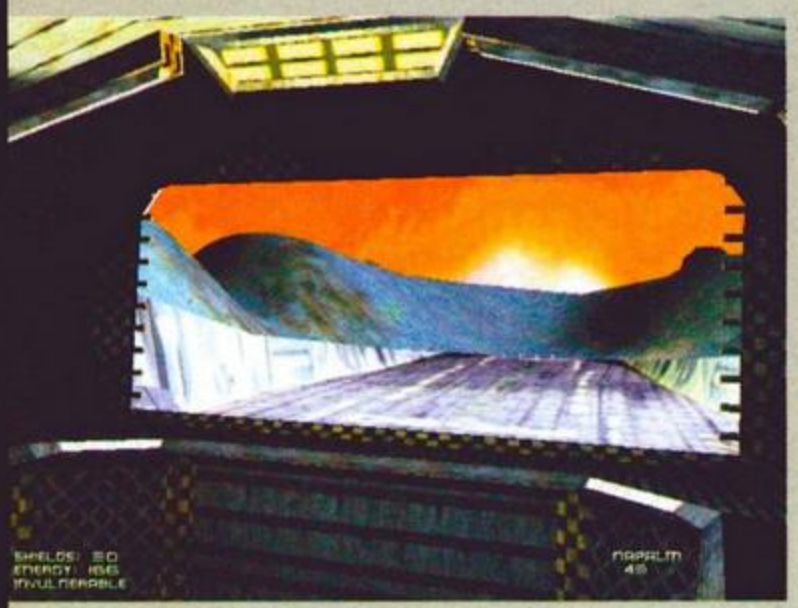
UN NUOVO MOTORE GRAFICO

La grafica è uno degli elementi che sono stati completamente rifatti, grazie a un engine tutto nuovo che promette faville. Vi muoverete sia negli interni che negli esterni, e questa è una novità, il tutto completamente in realtime, senza bisogno delle classiche sequenze di passaggio. Perché la mancanza delle sequenze di passaggio è un elemento positivo? Beh, in parole povere perché significa che i livelli saranno enormi e che i programmatori sono stati molto bravi, visto che integrare la grafica di un dungeon con quella di un esterno senza ricorrere a spezzettature varie significa fare un ottimo uso delle risorse. Ma non basta: vento, pioggia, fuoco e altri agenti contribuiranno sia alla bellezza del paesaggio sia a modificare lo stato della vostra nave.
Se e quando riuscirete ad arrivare all'esterno, maggior realismo sarà dato dalla presenza di alberi, edifici, canyon e montagne, tutti disposti strategicamente per tenervi all'interno di una determinata area senza che ciò costituisca una costrizione troppo evidente.
Un'invisibile cupola celeste sarà invece il vostro limite superiore.
Chi ha avuto modo di vedere il filmato di presentazione del gioco sarà rimasto impressionato dalle esplosioni, decisamente belle, e dalla possibilità di adottare anche la visuale esterna. In questo caso non si sa ancora bene come funzioneranno i controlli, l'unica cosa desumibile dal filmato è che l'astronave risulterà mooolto manovrabile.

A TESTA IN GIÙ NELLO SPAZIO

E SE VI VIENE VOGLIA DI SPARARE...

Per quanto le mie partite ai primi due Descent fossero intervallate da frequenti pause con bicchiere d'acqua e sguardo fisso al soffitto roteante (per questioni di decenza non vi racconto di quando ho provato con gli occhiali tridimensionali...), devo ammettere che le sezioni piene di nemici erano piuttosto divertenti. Ecco perché rilevo con piacere che la lista di armi è già arrivata a quattordici unità, e da qui all'uscita del gioco ci sarà il tempo di aggiungerne altre.
Preparatevi a usare missili al napalm che bruceranno dopo aver colpito l'avversario, mitragliatori simili a quelli di Quake, missili a ricerca calorica che si divideranno a mezz'aria per inseguire il nemico, bombe capaci di rimbalzare qua e là prima di esplodere e i tradizionali laser e cannoni assortiti. Descent 3 introdurrà una terza categoria di armi, le "contromisure", che serviranno per la difesa. Si tratta di armi, come la torretta, che il giocatore potrà lasciare in un posto preciso per fermare eventuali inseguitori.
Il multiplayer, che oggigiorno è una delle opzioni fondamentali degli spara e fuggi, sarà disponibile in varie modalità: a quelle originarie di Descent si aggiungerà il supporto del TCP/IP, che renderà possibile il gioco via Internet senza ricorrere a 'trucchi' come quello di Kali. Ovviamente, chi già usa Kali e si trova bene con la simulazione di una LAN potrà continuare a farlo.
I programmatori hanno già testato partite con 10 giocatori e prevedono di arrivare almeno a 16. Le comunicazioni avverranno in tecnologia client/server, che è un passo avanti rispetto ai primi due episodi (anche se gli sviluppatori veramente importanti già considerano il client/server come un'architettura sorpassata...). Quando si hanno tante connessioni autonome, infatti, ognuna di esse manda alle altre tutte le informazioni necessarie, e queste si comportano di conseguenza. Con il client/server, invece, ogni client manda le informazioni solo al server, che provvede allo smistamento. Questo metodo riduce al minimo il traffico di dati ed è praticamente essenziale per ottenere una buona performance su Internet.
Per semplificare la vita ai giocatori, sarà possibile configurare il proprio PC in modo che agisca da 'listen server', ossia un server che, quando inizia la partita, si mette a fare anche il client mandando le informazioni anche a se stesso. In questo modo il suo padrone potrà partecipare alla partita, esattamente come se stesse usando un client. Per fungere da listen server il vostro PC dovrà eccedere largamente i requisiti minimi, o tutto andrà a due all'ora.
I giocatori potranno connettersi anche come semplici osservatori, senza partecipare alla partita, e globalmente dovrebbero essere disponibili tra 20 e 30 livelli per il multiplayer. Visto che il gioco sarà largamente riprogrammabile, potrete sempre realizzare in privato delle apposite DLL con le quali attivare nuove modalità di gioco in rete.
Per quanto riguarda la connessione, alla Outrage hanno fatto delle prove con 3 giocatori connessi a un server dotato solo di modem a 28.8 kbps, e i risultati sono stati buoni. Il consiglio che danno, però, è quello di usare come server un PC che abbia una T1, a maggior ragione per le gare con molti partecipanti.
E se sarete così bravi da carpire ogni più piccola minuzia del gioco, avrete sempre la possibilità di continuare il divertimento personalizzandolo. È quasi sicuro che ci sarà un editor di livelli, con tutti i tool necessari a sviluppare i vostri modelli tridimensionali. Resta comunque aperta la possibilità di usare programmi esterni quali il celeberrimo 3D Studio.
Sarà possibile anche un certo grado di controllo sulla struttura stessa del programma, visto che sarà realizzato utilizzando una tecnica abbastanza lineare basata su tre livelli di complessità. A seconda delle vostre competenze, potrete modificarlo più o meno approfonditamente, con risultati simili a Quake.
Nelle partite in multiplayer i giocatori saranno riconoscibili, oltre che dalla forma della nave, anche da piccoli loghi che potrete realizzare in proprio e poi 'appiccicare' in apposite zone dell'astronave.
Il sistema necessario a godersi questa sarabanda spaziale non sarà molto elitario: un Pentium 200 con Windows 95 e 32 megabyte di RAM. Necessaria anche una scheda video con 4 megabyte di RAM e compatibilità Direct 3D od OpenGL, anche se il meglio lo otterrete con il (solito) Voodoo e le sue Glide.



Alessandro La Spada

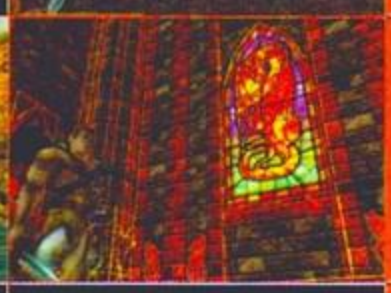
MtG'98

THE DRAGON SLAYER

ASGHAN

Corri, salta, nuota e arrampicati in un ambiente completamente 3D.

Risolvi complessi enigmi, salvati da trappole mortali e scopri segreti nascosti.



FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

PSM Rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

GROLIER INTERACTIVE
www.grolier.co.uk

UN'AVVENTURA A BASE DI CATTIVERIA E STREGONERIA.

L'isola di Kyrk appare sinistramente calma ma un orda di dragoni,spronati dal loro potente stregone Morghan, si preparano all'assalto della vicina terra di Brightmoon. Solo la tua abilità mentale, il tuo potente armamentario e la magia possono riportare Asghan, il principe guerriero, sul trono.

- Varietà di luoghi fantastici: foreste, rovine sottomarine, enigmatici labirinti.
- 60 differenti mostri crudeli contro i quali combattere.
- Sistema di combattimento intuitivo con una varietà di mosse uniche.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

TITOLO: *TANKTICS*
SVILUPPATORE: *DMA x GREMLIN INTERACTIVE*
USCITA: *IMMINENTE*

CINGOLATI A INCASTRO

Qual è il modo migliore per definire l'originalità di un gioco? Basta guardare sul vocabolario.

Originale: "agg. Si dice di ciò che non è frutto di imitazione, ma presenta un carattere proprio..." Questa è la definizione del termine in questione, frutto di una veloce ricerca sul vocabolario di casa mia (del quale ometto l'editore, onde non venire arrestato per pubblicità occulta). Frequentando diversi newsgroup sulla rete, mi sono accorto che è opinione comune il fatto che, con l'andare degli anni, le software house si siano dimenticati il significato di questo aggettivo, anche se spesso se ne abusa quando i team di sviluppo devono presentare alla stampa specializzata il loro ultimo lavoro, magari pieno di filmati in FMV e grafica 3D ultra pompata, ma con un tasso giocabilità prossimo allo zero. Come sovente accade, però, sono proprio quei titoli che vengono sviluppati in sordina, a portare aria fresca in un ambiente dove l'anidride carbonica (CO_2 per gli amici) la fa da padrona. È con questo spirito che si affaccia nel mondo dei videogiochi tale TankTics, di cui ho appena terminato di giocare una versione beta. Ebbene, signori miei, ve lo dico senza mezzi termini: Tanktics è bello, divertente, ma soprattutto originale!

Ecco un bel gregge di pecore bianche da convertire al nostro servizio. Le unità nemiche hanno deciso di trasformarle in pecore flambé!

MAMMINA, MI REGALI LE COSTRUZIONI?

Se avete dato un'occhiata all'intestazione di questo articolo, vi sarete accorti che il team di sviluppo di Tanktics corrisponde al nome DMA. I più anzianotti di voi, che hanno vissuto come me l'epoca d'oro di quella grandiosa macchina da gioco che fu l'Amiga, li ricorderanno soprattutto per uno sparatutto coi fiocchi e i controfiocchi, chiamato Blood Money. Ai tempi il gioco fece scalpore, non solo per una grafica fuori parametro per lo standard dell'epoca, ma per aver introdotto, in un genere inflazionato, tutta una serie di novità (una su tutte, la possibilità di upgradare la propria astronave attraverso l'acquisto di espansioni, previa raccolta di opportune monete tra un blastamento e l'altro) che hanno reso Blood Money uno dei titoli più giocati dal sottoscritto e da molti utenti dei tempi che furono. Il fatto che un team di sviluppo abbia resistito così a lungo, in un settore dove i repentini cambiamenti sono all'ordine del giorno, la dice lunga sulle qualità del gruppo in questione [anche perché, oltre a Blood Money e mi sembra Menace, i DMA sono rimasti famosetti per aver realizzato un altro giochino piuttosto originale, che di nome faceva Lemmings... NdMax].
Descrivervi Tanktics è affare arduo assai, ma dopotutto è il mio lavoro, e me lo sono scelto io, pertanto vi dico subito che il gioco sarà un mix ben riuscito tra due generi ben distinti: i puzzle game e gli strategici in tempo reale. La prima cosa che salta all'occhio durante le prime partite a Tanktics, è l'originalità dell'interfaccia grafica. Il giocatore non interviene direttamente sulle unità che andranno mosse nel gioco (e di cui vi dirò più avanti), ma necessita dell'intermediazione di un terzo individuo, nella fattispecie un uccellone (niente battute volgari, please!) molto simile a un'aquila, che trattiene tra le zampe un magnete di quelli classici con la forma a ferro di cavallo. Muovendo il volatile, e attivando e disattivando all'occorrenza la calamita, si potranno compiere svariate azioni, costringendo tutto quello che è metallico a piegarsi al

In basso a destra potete osservare uno dei pulsanti di cui vi ho parlato nell'articolo. Serve un carro di secondo grado per poterlo attivare.

Ecco il Part-o-Matic in tutto il suo splendore. Grazie a un uso oculato delle risorse del territorio (pecore comprese!) saremo in grado di costruire un sacco di belle cose.

nostro volere. All'interno delle mappe che distinguono i vari livelli del gioco, si trovano diversi oggetti con i quali far interagire i nostri mezzi che, nel caso di Tanktics, sono veri e propri carri armati. Questi ultimi saranno composti da diversi pezzi, ognuno con una funzionalità ben precisa: è proprio attraverso l'utilizzo della calamita che si riuscirà, attraverso la loro combinazione, a costruire il cingolato giusto per risolvere una determinata situazione piuttosto che un'altra. Ciascun carro sarà composto da quattro componenti principali: i cingoli, il corpo motore, il corpo armi e il radar. Per ciascuna di queste componenti, saranno presenti sul territorio diverse varianti, ciascuna più o meno utile a seconda che dobbiate risolvere un puzzle o debellare i carri armati avversari per la conquista del livello. Non mi dilungo più di tanto su questo aspetto, sia perché mi ci vorrebbero almeno cinque pagine per descrivervi a dovere le peculiarità di ciascuno dei pezzi, sia perché ruberei il lavoro al collega che si occuperà della recensione definitiva. Vi basti sapere che, per quanto riguarda i cingoli, il loro scopo sarà quello di far muovere i vostri carri sulle diverse superfici; il motore vi consentirà di mettere in movimento i mezzi, oltre a dare energia a tutti gli altri pezzi; le armi andranno a trasformare il vostro cingolato in un mezzo di attacco, mentre il radar, infine, vi permetterà di impartire gli ordini al vostro carro attraverso l'uso del magnete.
Ciascuna unità potrà ospitare fino a dieci pezzi diversi, partendo da un minimo di tre (il corpo armi è opzionale, gli altri sono obbligatori), permettendovi così di sbizzarrirvi come quando, da piccoli, la vostra mamma vi faceva giocare con i Lego. Naturalmente, costruire carri armati troppo grossi potrà rivelarsi un'arma a doppio taglio, visto che troppo peso sui vostri cingolati andrà a ripercuotersi negativamente sulle prestazioni del vostro mezzo, oltre che necessitare di un motore assai potente, per dare energia sufficiente a ogni pezzo del carro.
Ogni veicolo sarà dotato di un proprio grado di esperienza che avanzerà mano a mano che verranno abbattuti i carri armati avversari o che saranno risolti i puzzle di ciascuna mappa. Maggiore sarà tale grado, migliori saranno le prestazioni del mezzo in questione, oltre ad avere la possibilità di operare su degli interruttori preclusi ai carri con poca esperienza. A rigor d'informazione, vi dico che ogniqualvolta smonterete un carro per crearne un altro (o per sostituire uno dei suoi pezzi con uno nuovo) verranno perduti tutti i punti esperienza accumulati in precedenza. Questo fatto, nonostante sembri di secondaria importanza, ha grosse ripercussioni sulle scelte tattiche che andremo a prendere durante la risoluzione di un livello: sebbene, difatti, si abbia spesso la possibilità di upgradare i carri, bisognerà scontrarsi con la necessità di poter risolvere determinati puzzle, senza il cui completamento non sarà possibile portare a buon successo alcune sezioni dei livelli di gioco. Altro elemento importante in Tanktics è quello che i programmatori hanno chiamato "Part-o-Matic". Questi altro non è che un grosso centro di produzione di nuovi pezzi per le vostre unità mobili: esso andrà continuamente rifornito di materiale che il centro si occuperà di riciclare al fine di migliorare le prestazioni dei carri già esistenti, oltre che di produrne di nuovi. Strano a dirsi, oltre ai diversi scarti metallici lasciati in giro dai vostri carri defunti in battaglia (e naturalmente ridotti a lamiere fumanti!), serviranno da materiale per il riciclaggio (ovviamente differenziato!) alcune pecore beatamente pascolanti sulle praterie delle mappe di gioco. Le belanti creature saranno dotate di testa rigorosamente metallica, cosicché il vostro aquilotto potrà recuperarle dal pascolo tramite la calamita, e metterle al servizio della vostra causa portandole al vostro Part-o-Matic. Naturalmente, nei livelli che prevedono la presenza di truppe nemiche sul territorio, saranno presenti anche delle pecore nere (le nostre sono bianche) che andranno a rimpinguare le risorse del Part-o-Matic avversario. Devo precisare, onde evitare ritorsioni da parte di GreenPeace, che le dolci pecorelle non verranno dilaniate dal centro di riciclaggio, ma saranno utilizzate per

Ciascun mezzo ha un suo raggio di azione ben preciso, oltre il quale sarà impossibile che le armi a sua disposizione facciano effetto.

CINGOLATI A INCASTRO

fornire l'energia necessaria al suo funzionamento (come questo possa accadere non si sa: che le facciano correre su un tapis roulant?): le pecore utilizzate si stancheranno facilmente e, pertanto, sarà buona cosa sostituirle sovente, mantenendo così in piena efficacia il Part-o-Matic. Esplorando il territorio, non sarà difficile incontrare alcuni bonus che si riveleranno preziosi ausili al compimento dei livelli: il più frequente sarà quello che ripristinerà la salute dei vostri veicoli, ma non mancheranno bonus prettamente offensivi da utilizzare contro le unità nemiche.

PAPINO, MI REGALI UNA BMW?

A garantire la longevità e la varietà di Tanktics ci pensano due modalità di gioco totalmente differenti. La prima sarà detta "timetrial", e prevede la risoluzione di diversi enigmi, anche molto complessi, per portare a termine con successo i vari livelli. In questa modalità sono totalmente assenti i cingolati nemici, così da trasformare il gioco in un vero e proprio puzzle game. La seconda sarà una vera e propria campagna di missioni, divise in quattro grandi ere, dai tempi della pietra fino al futuro. Durante queste missioni, gli enigmi da puzzle game non spariranno totalmente, ma saranno presenti, seppur in maniera minore rispetto alla modalità timetrial. Se prendiamo i due generi singolarmente, verrebbe da dire che di originale in Tanktics c'è ben poco. La realtà è che i ragazzi della DMA stanno creando un mix davvero ben riuscito, tra due tipologie di gioco che, apparentemente, hanno ben poco da spartirsi l'un l'altra. A completare il tutto, sarà presente una lunghissima sezione di tutorial, divisa in dieci lezioni, veramente ben fatta e utilissima per imparare a maneggiare a dovere i vostri mezzi. L'interfaccia uccello+calamita funziona che è un piacere, anche se non si riesce a capire per quale motivo il magnete non abbia nessun effetto sui carri avversari, ma ovviamente è una cosa voluta, altrimenti le cose sarebbero state troppo semplici, non vi pare? Da come vedete dalle immagini, la visuale impiegata sarà la classica 3D isometrica, che di questi tempi pare ritornata in auge dopo essere finita per qualche tempo nel dimenticatoio. Evidentemente i team di sviluppo si sono accorti della bontà di questa visuale, che permette una chiara identificazione della morfologia delle mappe con un colpo d'occhio veloce, senza troppa fatica. Prendo questa cosa come pretesto per parlarvi dell'aspetto grafico, forse ancora un po' troppo scarno ed essenziale, ma comunque efficace. Tutti i veicoli e i mezzi in movimento sembrano usciti da una fabbrica di giocattoli a molla, rendendo l'atmosfera del gioco molto più leggera e sollazzante rispetto ad altri titoli più seriosi. Non è attualmente previsto l'uso delle schede accelerate, nemmeno per quanto riguarda le unità e le costruzioni, totalmente in tre dimensioni. Questo è un peccato e un bene nello stesso tempo, visto che penalizza (ma nemmeno poi tanto) chi ha speso i propri soldi per una scheda 3D, ma garantisce un buon funzionamento anche per chi non ha voluto fare dell'upgrade la propria ragione di vita.

Niente ho da dirvi per quello che riguarda l'argomento multiplayer, visto che nella versione da me provata non era ancora stata contemplata un'opzione che ne permettesse l'uso. Resto comunque dell'idea che, a meno di una clamorosa decisione autolesionista dei simpatici amici della DMA, sarà possibile giocarsi il possesso dei territori anche contro il nostro miglior amico, con buona pace del Bossetti e delle sue banfate durante le partite a Micromachines.

Chiudo dandovi quelle che, a mio modo di vedere, saranno le richieste hardware per giocare senza problemi a Tanktics: un bel Pentium 200MMX con 32MB di memoria, aiutato magari da una buona scheda video con 4MB di memoria montata sopra (naturalmente compatibile con le DirectX), dovrebbero permettervi di far girare il tutto con estrema tranquillità.

Personalmente attenderò Tanktics con molta impazienza: la beta era veramente divertente e ben realizzata, ma soprattutto originale. E voi sapete quanto sia difficile trovare qualcosa di originale di questi tempi, non è vero?

Ivan "Kikko" Conte

Ecco il nostro aquilotto in piena azione di trasporto. E il bello è che non fa nessuna fatica! Ah, potessi giocare ancora a pallone con tanta vigoria fisica!

Come volevasi dimostrare, anche questa volta sono riuscito a fare la meschina figura del ciuccio. In effetti, a furia di frequentare il Raffo, si riesce a far questo e ben altro!

TITOLO: *HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3*
SVILUPPATORE: *NEW WORLD COMPUTING x 3DO/UBI SOFT*
USCITA: *FINE APRILE*

LA TERZA VOLTA PER GLI EROI DI POSSENZA E MAGIA

Lo strategico a turni che nel '96 si seppe guadagnare la palma di miglior gioco del genere, non ha dormito sotto a quest'albero fino ad ora...

Normalmente, quando una persona inizia a giocare a un qualsivoglia gioco di ruolo, è raro che si metta a pensare con lungimiranza a quello che sta facendo... Voglio dire, quando siete sul campo di battaglia ad ammazzare nemici, in un autodromo per una gara o a bordo di un auto per spappolare inermi pedoni, voi non vi mettete a pensare che quell'alieno ormai steso per terra o quel soldato che prima voleva la vostra testa a casa potrebbe avere famiglia? I suoi bambini a quest'ora non potranno più avere il "Lancia Ragnatele" di Spiderman o quella meravigliosa console con 10.000 giochi già compresi in memoria; le mogli, per sopperire alla perdita economica, potrebbero decidere di andare a lavorare "all'aperto" e, cosa ben peggiore, erediteranno la macchina sportiva! Già, per ogni alieno ucciso ci potrebbe essere un nemico donna in più in Interstate, in Carmageddon o in Pod (dove comunque gareggerebbero da sole visto che nessuno lo vuole!). E che dire dei già citati pedoni che, schiacciati dalla vostra auto sono, dopo pochi istanti, fatti risorgere solo per essere risbattuti in strada?

Beh, finalmente qualcuno a pagato a proprie spese il prezzo del divertimento: il comandante di Heroes of Might and Magic! Sì, si da infatti il caso che questa povera Regina Caterina, dopo essere andata a conquistare le terre più desolate del mondo, tornando a casa per la notizia della morte del padre Ronaldo (miii, non ci posso credere!), trovi il salotto pieno di mostri di ogni genere, cadaveri vari e vicini in fiamme. Ora, non potendo chiamare i programmatori di Carmageddon per un risorgimento di massa, alla ragazza non resta che una possibilità: chiamare a raccolta tutti i soldati rimasti e iniziare un'org... ehm, l'ennesima guerra contro colui che ha combinato tutto il macello: un gigantesco demonio delle terre del nord con manie di grandezza. Una sacra guerra per la "Liberazione di Erathia" che farà sì che il nome Caterina sia ancora una volta sinonimo di giustizia, ma anche di cortesia e qualità (con ampio parcheggio all'ingresso)! Ed è inutile dire che sarà qui che prenderete in mano le redini della situazione... e niente sconti o 3x2! Una bell'apertura, non c'è che dire. Questo terzo capitolo di Heroes of Might and Magic, spinn-off del ben più antico Might and Magic (che c'entra ben poco

UPRISING 2: CHE LA DISTRUZIONE COMINCI

Altro titolo già largamente visto in preview numeri addietro, giocato in demo e, molto probabilmente, atteso dagli amanti del primo episodio. Partiamo segnalando le differenze col predecessore... Ok, potrete sempre pianificare gli scontri e le battaglie per poi viverle in prima persona (era un po' la caratteristica principale del gioco... potevano toglierla?), ma ora vi saranno molti più elementi strategici e, tanto per andare sul materiale, molte più strutture e veicoli da impersonare durante il conflitto (non solo il vostro mezzo , dunque). Che ne dite: accetterete di eliminare i Kri'isaran, i letali uomini lucertola, oppure il nemico si farà un paio di stivali e qualche valigia coi membri dell'Alleanza?
Una cosa è sicura: col supporto nativo per Voodoo2, dolby surround (Barbara, la prossima volta che decidi di farci provare le tue "cassettine" donaci un paio di cuffiette di peluches!), e più di 28 missioni suddivise in tre campagne, sarà difficile che i vostri vicini non si accorgano della vostra scelta militare! Se poi vogliamo tirare fuori le opzioni in multiplayer, il mese prossimo potreste vedere molte valigie in più sulla rete!

FBS

sviluppate con lo stesso software 3D. Foreste, paludi, zone montuose e aree zeppe di lava che rappresentano poi la meta finale del vostro viaggio: l'ipermercato del nemico! Già, ma cosa si nasconde dietro all'identità di questo fellone? Sapendo che, come al solito, la trama sarà come sempre il punto forte della realizzazione (e dalla mia narrazione l'avrete capito, eh?), non mi stupirei se dopo le 3

ora visto che si tratta di un RPG in stile Eye of the Beholder), sarà essenzialmente uguale ai suoi predecessori: uno strategico a turni in cui l'azione è quindi più simile agli scacchi o a Risiko che a una partita a Command&Conquer. Certamente saprete come si svolge l'azione: ogni partecipante, umano o controllato dal computer, dovrà muovere le sue "pedine" o far compiere loro degli attacchi nel proprio turno, attendendo pazientemente quando sarà la volta del nemico, ma queste cose si sanno... Le vere novità sono costituite da ciò che farà da contorno al tutto: la grafica è stata migliorata molto rispetto al secondo capitolo, e lo stesso si può dire del sonoro e di tutto ciò che costituisce "l'universo" fantasy di Erathia; si parla del 60% di elementi in più che lo costituiscono: mappe, personaggi e situazioni varie. Ogni personaggio (molto probabilmente ne potete vedere qualcuno scontornato qua in giro) sarà renderizzato e inserito nelle locazioni della mappa diverse storie e tutte le campagne a diramazioni multiple (sì, avete letto bene: diramazioni multiple!), non saltasse fuori Mago "G" in persona! Beh, poco male, forse lui stesso coi suoi frollini saprà far qualcosa per le spoglie del vostro paparino o, quantomeno, per quel buco allo stomaco che vi portate dietro dall'inizio della vicenda...

Ma veniamo al multiplayer, supportato da gran parte dei siti commerciali a esso dedicati (www.giochiamoalmultiplayer.com, www.machebelloilmultiplayer.com e via dicendo – non li provate, sto banfando!). Quelle fastidiose limitazioni che c'erano in Heroes II sono state finalmente superate e, durante il turno del nemico, non si dovrà per forza stare con le mani in mano, ma le azioni passive disponibili saranno davvero molte di più di prima: dal controllo dello stato delle truppe, alla valutazione delle difese della vostra nemesi; dalla visione della mappa di gioco alla possibilità di osservare i dintorni per pianificare le mosse seguenti. Anche se io personalmente non mi posso definire un fanatico di questo genere, sono comunque dell'idea che se un prodotto è ben fatto, si capisce subito (vedi Civilization 2!) e, sinceramente, posso dire che Heroes III potrebbe, alla stregua dei predecessori, ottenere il suo bell'alberello nell'olimpo degli strategici (il primo è stato definito miglior strategico del '95 e il secondo del '96!). Tra qualche mese la parola andrà al Bossettone o a qualche altro indefesso (più fesso che inde), che saprà dirvi di più. Per quanto mi concerne, dalla Ubisoft attendo con trepidanza Rayman 2 e Tonic Trouble (previsti comunque entro il mese... si dice!). Saluuto!

FBS

UN REQUIEM PER GLI ANGELI OSCURI

Durante la breve visita agli uffici Ubi Soft, non potevo esimermi nel curiosare qua e là in cerca di notizie su Requiem, fortunatamente non ho dovuto faticare molto visto che il gioco mi è stato presentato direttamente su un piatto d'argento... Nonostante già nei muneri scorsi sia apparsa una sorta di preview sul gioco e, sullo scorso CD, una demo giocabile, un piccolo box mi sembra il minimo per il titolo che tra breve potrebbe accalappiare parecchi amanti dei giochi 3D in soggettiva.
Come saprete, Requiem è tratto dal libro Paradise Lost, di John Milton, che narra la battaglia antecedente la creazione degli inferi, quella, insomma, che vedeva come squadra di casa quella di Dio (letteralmente!) e come ospiti uscenti il Diavolo & friends, anzi fiends! Il nostro personaggio, l'Arcangelo Malachi (Malachia faceva troppo gatto della strega Amelia!), mano a mano che procederà nella storia (che comunue sfocerà ai giorni nostri), scoprirà nuovi e inquietanti misteri che circonda Lucifero e, tanto per cambiare, questo non farà altro che rendere la vicenda ancora più oscura e biblica di quello che già è.
I Cyclone Studios, originali sviluppatori del prodotto, sembra stiano facendo un ottimo lavoro, soprattutto contando sul fatto che il motore non è stato semplicemente acquistato da qualcuno (vedi Sierra), ma è invece sviluppato da zero. Pur sembrando a grandi linee una via di mezzo tra quello di Heavy Gear 2 (per le ombre dinamiche) e quello di Heretic 2 (per il plot, l'interattività coi personaggi e tutto il resto), un paragone con altri motori è comunque ancora azzardato, visto che pur ricalcando le orme del filone più sfruttato del momento (quello degli sparatutto 3D in soggettiva), l'atmosfera mitologica che permea Requiem non è affatto da sottovalutare e, volendola dire tutta, rappresenta forse il punto su cui i programmatori dovrebbero puntare di più. I fanatici del genere dovrebbero tenerlo d'occhio o, quanto meno, tenere d'occhio queste pagine per futuri update...

FBS

Videogiochi Esse Distribuzione.

NUOVA APERTURA

SONY DVD

"APPROFITTA DELLE ULTIME OFFERTE DEL MESE SU:
MEMORY CARD - JOYPED - CAVI SCART - VOLANTI DUAL
GUANTO VIRTUALE - GADGET - NUOVISSIMO DVD".

NINTENDO64

DUAL SHOCK
£. 115.000

PlayStation

M. CARD £. 9900

Videogiochi

"RICHIEDI IL LISTINO AL RIVENDITORE".

JOYPED £. 9900

Dreamcast™

GLOVE £. 70.000

Tutti i Marchi sono registrati ai rispettivi Proprietari

- PORTICI (NAPOLI) -
Via Libertà, 216/218 Angolo Viale Stazione
Tel. Fax. 081/ 776.88.00 - 081/776.87.41

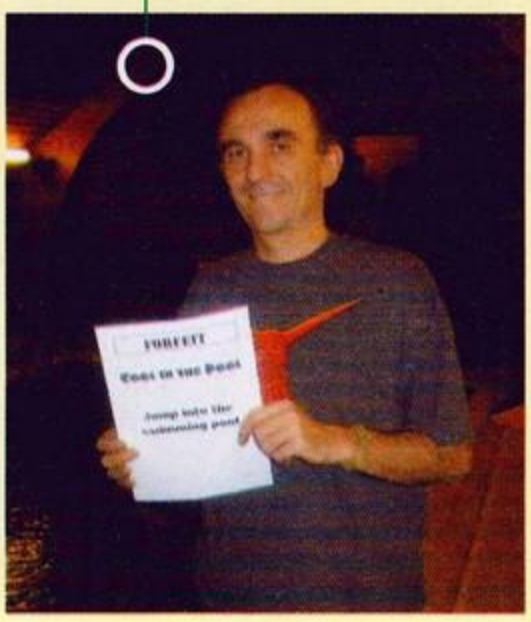
Grafica &@3" Tel. 081/752.03.21

LIONHEAD

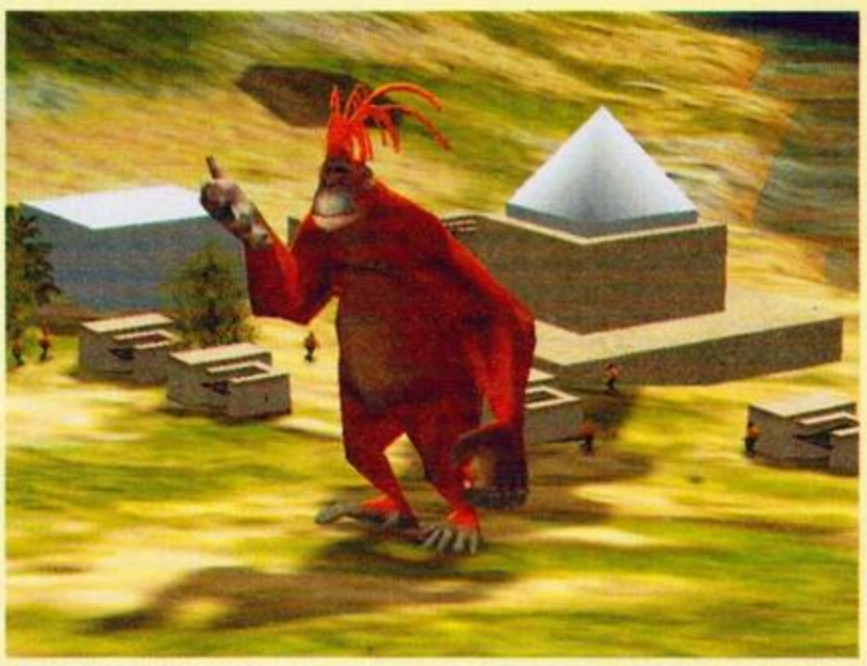
Il Barone ritorna dal confortevole clima tropicale alla nebbia milanese, rispedisce il Silvester sui solchi argentei e riprende in mano l'aneddotica Lionhead. La parola ai nostri eroi...

A cura di Mauro Bossetti

E' arrivato il 1999 e negli uffici Lionhead si comincia ad avvertire una certa fretta. Sembra che il cambiamento sia avvenuto in modo naturale dopo Natale. Del resto, questo è l'anno in cui uscirà Black & White, il nostro primo gioco. Ciò nonostante, la versione attuale del programma, sulla quale abbiamo lavorato per 18 mesi, ci mette addosso una fifa tremenda. L'ultimo anno è stato incredibile dal punto di vista degli obiettivi raggiunti: all'inizio del 1998 stavamo ancora lavorando negli angusti uffici all'interno della casa di Peter Molyneux, ora abbiamo a disposizione spaziosi locali presso Surrey Research Park. Un anno fa non c'era praticamente nulla da vedere riguardo al gioco – un "essere" a blocchi che si muoveva su un paesaggio in wireframe. Ora, abbiamo delle creature complete che si spostano attraverso un meraviglioso paesaggio e splendidi villaggi, mangiando gli abitanti e gli animali o lanciandoli in aria come coriandoli. Le chiome fluiscono naturalmente, seguendo i movimenti della testa (un'immagine fra quelle presenti dovrebbe chiarire meglio il concetto... NdMB).
In tutto questo tempo, la squadra è passata da 8 a 17 membri, comprendendo cinque grafici, due programmatori dell'engine, cinque del gioco e un responsabile del sonoro. I membri di questa ciurma eterogenea hanno le radici più disparate: componenti di rock band, un disk jokey, un modello per Pretty Polly, laureati a Cambridge, vegetariani, omosessuali, un motociclista (facente parte di una compagnia che si chiama, pensate un po', "Black & White Couriers"). Pensi a uno e noi ce l'abbiamo. Ma nessuno disprezza il bere: quando qualcuno propone il pub dopo il lavoro, tutti sono d'accordo. E, dal punto di vista professionale, tutti rispettano le capacità degli altri.



Questo è il "forfeit" di Peter: contento lui...



Come se espanderci da 8 a 17 non fosse abbastanza per il 1998, abbiamo creato le nostre prime due squadre "satellite". Fin dall'inizio, abbiamo ricevuto proposte di gente che ci chiedeva se fossimo interessati ai loro progetti o, più spesso, disponessimo dei soldi necessari per finanziare nuovi titoli. La risposta a entrambe le domande è sempre stata no: dopotutto, avevamo il nostro gioco da completare e non ci importava nulla di impegnarci con il lavoro di qualcun altro. Ma Peter non può mai dire no a qualcuno e fu così che decise di invitare queste persone a discutere per un paio d'ore le loro idee. Io ero costernato dal fatto che queste riunioni finivano con lo sprecare del tempo prezioso dei Lionhead e nessuno di essi approdò mai a nulla. Tuttavia, strano a dirsi, furono proprio quei tizi a mettere in modo il processo che avrebbe condotto alla nascita dello "schema satellitare".
Vedete, noi abbiamo una regola d'oro che riguarda l'espansione della società: non andremo mai oltre le 20-25 persone - una in più e lo spirito lavorativo di squadra svanirebbe nel nulla. Quando c'è troppa gente, le sezioni diventano ristrette e, ad esempio, socializzano al loro interno anziché invitare tutti gli altri. D'altro canto, con una squadra di 25 membri, i Lionhead potrebbero lavorare solamente a un progetto per volta, facendo quindi uscire un titolo ogni due anni: una prospettiva deprimente.
L'idea del satellite, concepita da Mark Webley e da me, era quella di prendere sotto la nostra ala protettiva dei gruppi di sviluppo. In effetti, a quelle valide squadre con idee originali possiamo fornire tutto l'aiuto e le conoscenze di cui hanno bisogno per realizzare il loro gioco. Loro mettono l'entusiasmo e si occupano del resto. E si tratta di operazioni indipendenti, ossia società separate anziché nostri dipendenti.
I Lionhead otterranno quote modeste di tali società e, se lo schema funzionasse, uscirebbe un nuovo gioco ogni 6 mesi, anziché ogni due anni.
Lo schema del satellite è divenuto molto popolare, non solo fra gli sviluppatori (un nuovo modo per farsi pubblicare sarà sempre ben accetto), ma anche fra gli editori, che hanno risposto con entusiasmo alla nostra chiamata. Attualmente abbiamo due gruppi satelliti, Big Blue Box Studios e Intrepid Developments; una delle nostre priorità per il 1999 è di firmare con loro un contratto di pubblicazione. Nei prossimi diari Lionhead parleremo più approfonditamente di questi gruppi.

Direi che il contenuto del testo è piuttosto esplicito, come pure il resto...

Ecco la faccia basita di Peter, all'uscita dalla piscina nella quale ha fatto un bel bagnetto vestito.

Alla fine, tutti noi abbiamo avuto molto da celebrare a culminazione del nostro primo "vero" anno di attività ed è stato per questo che abbiamo tenuto un party nella casa di Peter, il venerdì prima del Natale. Party ovviamente sospinto da fiumi di alcol e innumerevoli sfide. Il momento più memorabile è stato quello di un gioco di carte in cui tutti avevano la possibilità di vincere un biglietto della lotteria (75%) o un forfeit (che, come tutti sanno, si pronuncia forfeT. NdMB). Per somma delizia di chiunque, vinse Peter, che scelse il forfeit è dovette gettarsi nella sua piscina, completamente vestito. Una fine dell'anno perfetta?

The .LHX Files © 1998 Steve Jackson

TUTTE LE TUE SICUREZZE STANNO BRUCIANDO

D'Avino & Michelotti SMDgrafica @ planet.it

Hai comprato il computer e ti hanno detto che capirlo era una stupidaggine.

Hai provato a navigare in Internet e non hai trovato niente di quello che ti aspettavi. Eri convinto di poter giocare in rete con persone mai viste e ti sei ritrovato da solo a guardare una finestra vuota. Ti hanno detto di comprare una scheda video migliore e hai detto di sì senza aver la minima idea di cosa fosse.

Hai provato un paio di videogames certo di arrivare alla fine e non hai superato manco il primo schema.

Ti sarebbe piaciuto conoscere qualche trucco per divertirti di più e variare le tue giocate ma sei finito in game over prima ancora di premere un pulsante.

Hai guardato il tuo PC, lui ha guardato te: non c'era dialogo.

Sei ancora in tempo:

PC Force

Tutti i mesi in edicola da Xenia Edizioni

L'UNICA SOLUZIONE

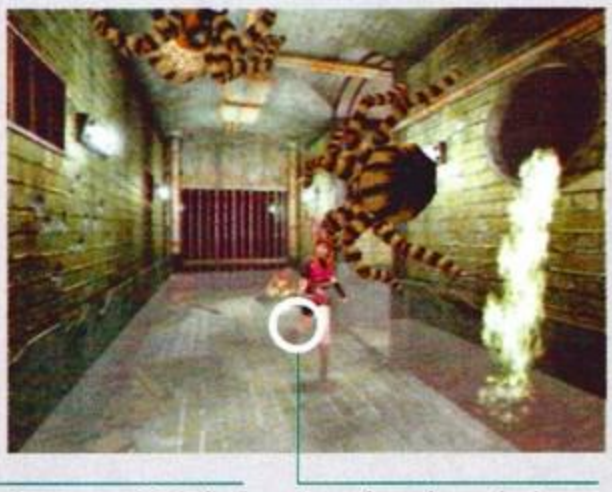
RESIDENT EVIL 2

Quando pensavate che il T-Virus fosse solo un ricordo, quando credevate che l'orrore scatenatosi nei dintorni di Raccoon City fosse terminato per sempre, quando confidavate nel fatto di non dovere mai più riprendere in mano un pad per far fuori degli zombie... sbagliavate di grosso!

La Capcom, dopo aver assaggiato il mondo PC tastandone il polso con "giochini" come MegaManX, Super Puzzle Fighter 2 Turbo (e che giochino!), "X-Men: Children Of The Atom" e Street Fighter Zero (o Alpha che dir si voglia), ha preso il largo con il primo approccio al chip 3Dfx con la sua creatura più ambiziosa di sempre: Resident Evil. Non voglio rimarcare ancora una volta di come e quanto questo titolo sia stato snobbato alla sua prima apparizione su PlayStation con il nome di BioHazard (praticamente l'originale giapponese) e come molti membri della redazione si siano palesemente schierati contro dicendo "ma l'inventario è una cavolata", "è lento" e via dicendo (visto che sono un fine democratico, userò uno pseudonimo di uno dei detrattori: d'ora in avanti lo chiameremo Marco Auletta per salvaguardare la sua privacy...). Io da buon ignorante quale sono, ho finito a passare le mie nottate in ufficio (al tempo, 1996, non avevo ancora una PlayStation di mia proprietà!), al buio (sana dose di masochismo), a sobbalzare a ogni minimo rumore, accumulando una tensione nervosa infinita. E poi dicono che i videogiochi servono a rilassarsi... Dopo qualche tentennamento, Resident Evil (questo il nome in America e in Europa) si è imposto senza troppe difficoltà diventando un vero e proprio fenomeno di culto, suscitando contemporaneamente le ire dei bigotti benpensanti. Per questo motivo, alcuni passaggi dell'introduzione iniziale vennero sostituiti con fotogrammi meno cruenti e tutto il filmato iniziale venne convertito in un affascinante bianco e nero. Per porre rimedio a questa "tragedia" la Capcom lanciò, qualche mese dopo, la nuova versione di Resident Evil, denominandola Director's Cut (come i grandi film hollywoodiani!)

la prima reazione che abbiamo avuto in ufficio, principalmente io e Mirko (che ringrazio ancora per avermi regalato la versione americana al compleanno scorso!): filmati da urlo, grafica eccezionale e atmosfera da paura (in tutti i sensi). Nel frattempo, la Capcom aveva lanciato da poco la versione 3Dfx del primo episodio e i pareri erano stati abbastanza discordanti, soprattutto per il fatto che i personaggi poligonali dettagliatissimi, male si "incollavano" con i fondali digitalizzati dalla versione per PlayStation e di conseguenza in bassa risoluzione, creando un impasto poco gradevole alla vista. Tutto sommato però, il gioco e la sua atmosfera rimasero invariati e sinceramente non ho mai capito l'astio di tanti giocatori nei riguardi di quello che, a mio modesto parere, rimane uno dei giochi con la migliore storyline e la migliore atmosfera che siano mai stati concepiti (solo ora con Half Life si è riusciti a vedere qualche cosa di analogo e non per niente è stato ribattezzato Resident Evil in soggettiva...) (© SS).
Resident Evil 2 ha venduto un'enormità di copie, forte del successo del primo episodio, andando a migliorare molto per quanto riguarda la parte grafica e perdendo forse un po' in atmosfera. Finalmente, anche i possessori di PC che hanno dovuto ricorrere a versioni improvvisate di emulatori per la scatolina grigia della Sony, possono finalmente affrontare e aggiungendo alcune nuove chicche all'interno del medesimo gioco, la cui struttura rimaneva invariabilmente la stessa. Peccato che, alla fine, l'unica versione effettivamente non censurata fu quella francese, mentre per tutte le altre Sony ritirò il benestare all'ultimo secondo (ergo, il filmato censurato nella versione italiana originale rimase tale anche nella Director's Cut!).
La nota più lieta di tutto ciò però, fu data dal fatto che nella Director's Cut era contenuta una Demo di Resident Evil 2 e non vi potete nemmeno immaginare

Questo zombie fa finta di niente (in altre parole, fa il morto ma non può per ovvi motivi logistici) ma io, che sono furbo come una faina, gli sparo nella schiena senza pensarci due volte...



I ragni sono tanto impressionanti quanto facili da evitare. E poi a me i ragni e i serpenti fanno schifo...

Quella bamboccia sullo sfondo è Sherry. Il tipo di spalle è un vigile che le sta dando delle indicazioni...

Come potete vedere da questa foto, l'effetto fastidioso di "impastamento" che si trovava nel primo Resident Evil è tutto sommato scemato. Alcune locazioni però, risentono ancora di questo problema...

PIM! La balestra ha quasi fatto il suo dovere inanellando un filotto davvero invidiabile... Ora non mi resta altro da fare che dare l'estrema unzione ai tre mammalucchi in questione!

Una bella inquadratura da fuori. Peccato che a spiarla non sia un bel ragazzo, anche se con la lingua ci sa fare...

PEGGIO CHE A MELEGNANO!

I giapponesi sono un popolo davvero strano e possiedono la capacità innata di riuscire a comporre code chilometriche davanti ai negozi che vendono l'ultima tecnologia il giorno stesso del rilascio, per accaparrarsi l'ultimo televisore della Sony così come una copia del videogioco atteso da tempo. Che ci crediate o meno, le immagini che vedete in queste pagine ritraggono tanti simpatici acquirenti del Sol Levante, ordinatamente in fila davanti ai negozi specializzati per comprarsi una copia di BioHazard, pubblicato poche ore prima. Cose del genere si sono viste solamente per Final Fantasy VII e da noi è un evento più unico che raro (se si escludono le resse natalizie dell'anno passato per riuscire a impossessarsi di una PlayStation...). Robe dei matti...

Una visuale suggestiva della sala principale della stazione di Polizia di Raccoon City.

"Vai a cercare altri sopravvissuti!" – "Non me ne vado senza di te!" – "Scommettiamo?"

Leon sta per affrontare un'ennesima variante del virus mutageno, armato "solamente" di un fucile a pompa...

l'orrore di Raccoon City... "You have once again entered the world of survival horror".

TANTO TEMPO FA, IN UNA CITTADINA LONTANA LONTANA...
Prima di gettarci a capofitto nell'analisi dettagliata del gioco, mi sembra doveroso spendere due parole sui fatti e le vicende che hanno portato a Resident Evil 2. Due mesi prima, nei dintorni della placida cittadina di Raccoon City, si verificano dei fatti molto strani. Alcune persone affermano di avere visto degli umanoidi aggirarsi nei boschi, altre persone sono state ritrovate cadaveri con segni di mutilazioni evidenti dovute, probabilmente, all'attacco di qualche strano animale. Una squadra speciale della S.T.A.R.S (Special Tactical Advanced Rescue Squad) denominata Bravo Team, viene mandata nei paraggi di Raccoon City a indagare sulle morti misteriose, ma dopo qualche tempo perdono il contatto con la base. Una seconda squadra, la Alpha, arriva sul posto per cercare tracce della squadra precedentemente inviata e al loro arrivo vengono attaccati da una creatura dalle sembianze canine ma di una crudeltà efferata. La fuga porta la nostra squadra Alpha all'interno di un edificio, che in breve tempo si rivela infestato da zombie e amenità genetiche di ogni tipo. Solo al termine dell'avventura Jill e Chris scopriranno che dietro le morti violente e la sparizione della precedente squadra si cela la Umbrella Corporation, una società di ricerche chimiche che ha sviluppato un'arma biologica letale, il T-Virus. Questo ha la capacità di trasformare e mutare geneticamente in una perfetta macchina da guerra un qualsiasi organismo vivente, generando quello che, si scoprirà in seguito, viene chiamato Tyrant. Dopo una serie di colpi di scena incredibili (che non vi racconto, nel caso dovesse venirvi voglia di giocare il titolo per la prima volta), Jill Valentine e Chris Redfield riescono a debellare il complotto della Umbrella e la minaccia del Virus.
I racconti di Chris e Jill (unici sopravvissuti alla vicenda insieme a Barry Burton e a Rebecca Chambers) vengono ignorati finché Chris non decide di partire per l'Europa e chiarire la vicenda personalmente. Ma qualcosa a Raccoon City cambia

Claire ha appena trovato riparo all'interno di un negozio di armi. Che cosa succederà ora? Mah, a me quella vetrata non piace tanto...

Miii, il mio amico coccodrillo bbianco delle fogne di New York!

Gli enigmi presenti in Resident Evil 2 non sono certo da strapparsi le meningi (o era spremersi i capelli? Boh...). Questo l'ha fatto pure mio fratello che ha otto anni e gli hanno fatto una lobotomia frontale appena nato...

Ada e Leon sono alle prese con un attacco del Tyrant. Che cosa succederà ai due sventurati?

radicalmente e quello che era un fenomeno isolato, relegato solamente ai dintorni della città, diventa un vero e proprio incubo per gli abitanti del piccolo agglomerato che subiscono un contagio mortale da parte di un non meglio precisato virus. I primi a scoprire la cosa sono Leon Kennedy, al suo primo giorno di lavoro presso la R.P.D. (Raccoon Police Department) e Claire Redfield, la sorella di Chris, giunta a turno i panni dei due personaggi, indipendentemente dal fatto che si decida di cominciare con il baldo poliziotto o con la spavalda ragazzina. La scelta del personaggio però, non influisce più sulla difficoltà del gioco che presenta solo due livelli indirizzati ai giocatori esperti e a quelli meno bravi (e che con il primo Resident Evil hanno avuto dei seri problemi...). Insomma, se scegliete Leon non vuol dire che il gioco sarà più difficile come accadeva nel primo capitolo della saga (forse perché considerare le donne più deboli e assegnare a Jill un livello più facile sarebbe stato poco "politically correct"? Mah...). Quando si sarà terminato il gioco con un personaggio, verrà dato un salvataggio supplementare grazie al quale si potrà proseguire con l'altro personaggio, soprattutto se si sono ottenuti dei punteggi di un certo tipo oppure se si è archiviato un obiettivo speciale...
Esistono infatti molteplici varianti di gioco che, sebbene non siano molto differenti tra loro, contribuiscono a rendere Resident Evil 2 un titolo estremamente longevo (e ve lo dice uno che l'ha finito dieci volte, comprese due per questa recensione...).
Attenzione però, perché alcuni passaggi svolti con un personaggio influenzeranno (anche se in minima parte a dire il vero), l'andamento dell'avventura dell'altro.
Ma Leon e Claire non dovranno affrontare da soli la propria avventura e si potranno avvalere anche dell'aiuto di altri elementi esterni quali Sherry e Ada. Non vi voglio però raccontare l'economia di questi due co-protagonisti, né tantomeno chiarire la loro posizione all'interno degli eventi di Resident Evil 2 (potreste odiarmi a Raccoon City per cercare il fratello scomparso...

"Scusa tipo, c'hai moneta?" – "Fila via, prima che ti sbatta dentro...".

"Claire, vai alla stazione di Polizia, lì saremo al sicuro!". Seee, come no!

Te l'avevo detto di non stare vicino al vetro! Comunque sia, potete notare alcune imprecisioni tra i poligoni che si attraversano allegramente...

L'ufficio della S.T.A.R.S. Nella fattispecie possiamo vedere le due scrivanie che, un tempo, appartenevano a Jill e Chris. Notate anche il giubbotto di Chris appeso alla parete: notate la scritta Made In Heaven identica a quella di Claire? Che classe, che raffinatezza!

E questi due chi diavolo sono? Ah, gli agenti speciali della Umbrella... Uno di voi si chiama mica Hunk (sogghigno di quello che sa ma non vuole dire...)?

LA FAVOLA DI ADAMO ED EVA
Qui comincia Resident Evil 2. Ancora prima di iniziare, il giocatore si ritrova a dover subito scegliere il proprio destino: Claire o Leon? Infatti, Resident Evil 2 si presenta proprio come la sua controparte PlayStation, ovvero su due CD, ognuno dei quali è destinato unicamente a un personaggio. Fondamentalmente, per terminare Resident Evil 2 bisogna affrontare il gioco vestendo

E IL PROSSIMO EPISODIO? SOGNATE, RAGAZZI...

È ufficiale oramai: Resident Evil 3, almeno per il momento, è previsto solo e unicamente per Dreamcast, la nuova console della Sega. Sicuramente non lo vedremo su PlayStation o almeno quella alla quale siamo abituati (Playstation2000 anyone?), ma sul fronte PC ancora non si sa nulla (anche se è lecito aspettarsi una conversione, visto e considerato che il Dreamcast è disegnato sul sistema operativo Microsoft Windows CE e che di conseguenza usa le DirectX o derivate di esse per fare girare i giochi, unitamente a un chip grafico PowerVR). L'unica cosa certa è che il terzo episodio della saga più grandguignolesca che sia mai giunta sui nostri monitor si chiamerà "Resident Evil: Codename Veronica" e non vedrà la luce prima della fine dell'anno, se tutto andrà secondo le previsioni. Per le foto che ho avuto occasione di vedere, ci troviamo di fronte a un gioco dal potenziale devastante, che va a correggere in primis gli errori concettuali (inquadrature, sistema di controllo) dei precedenti episodi. Incrociamo le dita...

NEXT

RINFRESCATEVI LE IDEE

Non so se ve lo ricordate, comunque eccolo qua in tutta la sua bellezza: signore e signori, il primo Resident Evil! Come potete bellamente constatare con i vostri occhi, Resident Evil 2 è decisamente migliorato, sia sotto il punto di vista dei poligoni che dei fondali, anche se questi sono stati presi pari pari dalla versione PlayStation. E che il secondo capitolo su console era comunque graficamente più bello del primo senza che si sia dovuta sfoggiare chissà quale tecnica particolare...

Claire Redfield dal dischetto del calcio di rigore, tiro e goooooool!

fino alla morte se solo vi svelassi un particolare) e mi limito quindi a dire che la prima è una bambina, figlia di due impiegati della Umbrella, mentre la seconda è a Raccoon City per scoprire che fine abbia fatto il proprio fidanzato. O almeno così sembra...

TANTI FINALI PER TANTE STORIE

Resident Evil 2 presenta una struttura di gioco un po' atipica e questo dovreste averlo capito. Quello che non sapete, forse, è che per considerarlo finito non solo bisognerà terminare i due scenari con Leon e Claire (e poi viceversa), ma sarà anche necessario terminarlo più volte e in un tempo necessariamente basso. Inoltre, alla vostra partita conclusa viene assegnato un sistema di votazioni che è importantissimo se si vogliono acquisire i tantissimi segreti (che, chiaramente, mi esimo dal dirvi...).

Se credevate che il Tyrant fosse la cosa più mostruosa che mente umana potesse partorire, non avete ancora visto che cosa incontrerete in Resident Evil 2.

SELF DESTRUCT SEQUENCE, INITIATED!

La struttura di gioco è rimasta più o meno invariata rispetto al primo episodio, con l'unica differenza che vi troverete in un paio di occasioni a interagire con altri personaggi. Diciamo che nel gioco, arrivati a un certo punto, dovrete per forza di cose comandare o Sherry o Ada, abbandonando per un attimo il controllo principale del personaggio. Forse, sotto questo punto di vista alla Capcom avrebbero potuto studiare qualche cosa di più intrigante, visto e considerato che i momenti in cui si cambia personaggio sono davvero pochi. Che dire ancora? Beh, l'inventario è come al solito ridotto e si possono portare al massimo otto oggetti, ma è possibile trovare una sorta di espansione dello zainetto più avanti nel gioco. Come al solito ci si potrà

"Vieni qui, abbracciami!". Il fuoco della passione!

Questo sembra il Terminator elegante, ma in realtà tira dei pugni veramente letali. Ma chi è e soprattutto cosa vuole da noi? Mistero...

"Sherry, mi sa che tuo papà ti cerca ed è un po' arrabbiato!"

UNA PUBBLICITÀ DA PAURA

Per il lancio di Resident Evil 2, la Capcom non ha certo badato a spese e ha attuato una sontuosa campagna di marketing e telepromozioni, è il caso di dirlo, da paura. Lo spot televisivo poi, era qualcosa di assolutamente fenomenale e, nei pochi secondi della sua durata, si restava effettivamente con il fiato sospeso, in quanto gli attori erano in carne e ossa mentre gli zombie erano solo ossa... Battutaccia a parte, per la realizzazione dello spot televisivo, andato in onda in Giappone e in America, la Captive Communication si è affidata al talento di uno che, sugli zombie, la sa davvero lunga: George Romero, da non confondere con l'ex mente della id Software, John Romero, e ora capoccia della nuova ION Storm, che ci sta facendo soffrire le pene dell'inferno con Daikatana, ma questo dovreste saperlo...

George, che negli anni '70 girò il primo film di un'incredibile progenie di cloni sugli zombie, sta addirittura lavorando al progetto della trasposizione da digitale a celluloide e se siete tra quelli che, a ragione, hanno sempre evitato come la peste le conversioni al cinema dei giochi, spero che queste immagini tratte dal video promozionale di Resident Evil 2 vi possano in qualche modo far ricredere...

UE' TIPO, SE VUOI TI DICO UN SEGRETO...

Se state leggendo questo box, vuol dire che siete proprio dei curiosoni incredibili, ma non dite che non ve l'avevo detto. Continuando a leggere queste righe, vi verrà svelato un "incredibile" segreto di Resident Evil 2, diciamo uno dei tanti. Inoltre, se il nostro grafico e Max hanno seguito le mie indicazioni, dovreste ritrovarvi con la rivista girata al contrario il che comporta un rischio enorme: essere scambiati per matti dalla gente che vi circonda, quindi meglio che leggiate questo paragrafo nella solitudine del vostro bagno, da sempre luogo ideale per ritiri spirituali e stimolanti sessioni di lettura...
Come avrete capito leggendo la recensione, Resident Evil 2 per PC si porta dietro tutte le chicche e i segreti nascosti dell'originale per PlayStation e siccome io sono buono e bello, vi faccio dono di una delle perle contenute nel gioco...
Iniziate una nuova partita e correte a perdifiato verso la stazione di Polizia senza MAI raccogliere un oggetto. Arrivati al cancello potrete decidere di andare subito alla vostra destra, oppure scendere le scale e fare il giro lungo. Se non avete raccolto nulla come suggerito, dovreste fare un incontro decisamente particolare, soprattutto se avete giocato al primo Resident Evil. Vi ricordate Brad Vickers? Massì, dai, quello che era stato beccato a morte dai corvi sulla balconata della magione e sul cadavere del quale avete trovato il lanciagranate. Bene, ora lo ritroverete più pimpante che mai a passeggiare nel sottoscala (lo potete riconoscere dal giubbino

color giallo e dal marchio S.T.A.R.S sul braccio). Ma perché andare a rompere le scatole al vecchio Brad? Beh, un motivo c'è ed è presto detto. Dopo che l'avrete ammazzato (ci vogliono più colpi di un normale zombie), se ispezionerete il suo cadavere troverete una chiave speciale che serve ad aprire un armadietto altrettanto speciale. Che cosa contiene l'armadietto? AHAHAHAHAHAHA, non ve lo dico...
Cercatevelo da soli e divertitevi!

Tra le simpatiche e allegre opzioni aggiunte nella versione PC di Resident Evil 2, troviamo anche questa galleria di immagini oltre a una sezione dedicata ai filmati e all'analisi dei modelli tridimensionali...

Questo zombie sta per vomitare della roba corrosiva su Sherry. Meglio spostarsi.

Licker, primo contatto. Vi ho detto che le munizioni acide sono particolarmente utili contro queste bestie immonde?

appoggiare alle canoniche Magic Box, scatoloni presenti in svariati angoli del gioco, usarli come deposito degli oggetti in esuberanza e raccoglierli in seguito. Rimane invariato anche il sistema di salvataggi: per memorizzare la propria posizione si dovrà, come al solito, venire in possesso dei famigerati nastri di inchiostro e utilizzare una delle macchine da scrivere disseminate in quantità industriale per tutta l'area di gioco.
Non vi tedierò oltre, tanto il gioco lo conoscete, né vi svelerò altri particolari importanti, perciò continuate a leggere se avete fegato...

Andrea "MaoraNza Zombie Hunter" Della Calce

La balestra è un'arma che non riesco proprio a farmi piacere: ci sono pochi colpi disseminati per l'area di gioco e inoltre non è precisa a causa delle tre frecce che spara contemporaneamente.

PC

Sono uno di quelli che ha giocato fino alla nausea i due Resident Evil su PlayStation e sinceramente ho paura di non essere troppo obiettivo. Passero quindi in rassegna i pro e i contro, cercando di fare chiarezza su tutti i punti che stanno più a cuore ai giocatori. Prima di tutto, la grafica, un argomento che sinceramente farà storcere il naso a molti ma che io ritengo comunque passabile di secondo piano. Come nel primo Resident Evil, infatti, non è stato fatto nulla per migliorare la qualità dei fondali che, se su PlayStation rendono moltissimo, su PC possono quasi sembrare ridicoli visto il dettaglio dei poligoni che compongono i personaggi e i mostri. Ma, io la butto lì, a qualcuno interessa davvero? Nel senso, se non sfrutta al massimo la potenza dei computer ninja odierni, il gioco non viene nemmeno considerato? Meditate, tranquillamente...
In secondo luogo, l'atmosfera. Sebbene Resident Evil 2 sia un gioco dannatamente bello, forse non troppo difficile (o forse troppo facile, fate voi), soffre comunque di alcuni difetti. Il primo è che, senza ombra di dubbio, l'atmosfera del primo è ricreata solamente in parte, sarà che sono un grandissimo affezionato degli horror ambientati nelle case tipiche da esorcista, sarà che forse si è perso un po' il gusto della sorpresa (e poi, diciamoci la verità, gli Hunter del primo Resident Evil mi hanno turbato decisamente di più dei Licker del seguito...).
Effettivamente però, Resident Evil 2 ha una trama un po' più complicata e a tratti sembra di assistere a un vero film: decisamente più veloce come tempi del predecessore, forse a tratti risulta troppo adrenalinico, specialmente nella parte finale. Altro discorso importante riguarda le colonne sonore. In questo nuovo capitolo sembrano quasi dimenticate e comunque relegate a un ruolo secondario che, personalmente, non ho gradito: le musiche del primo contribuivano ulteriormente a creare quell'atmosfera da panico puro...
I filmati di Resident Evil 2 sono quanto di più sensazionale mi sia capitato di vedere: ultra dettagliati, dei film di una qualità grafica straordinaria. Insomma, se non l'avete ancora capito, Resident Evil 2 è un piccolo capolavoro e se si escludono i difetti di cui sopra, potrà regalarvi delle ore di incredibile tensione emotiva, come solo Half Life è riuscito a fare fino a oggi. Resident Evil escluso, ovviamente!

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE •
93

HARDWARE

Resident Evil 2 non richiede di certo un computer ninja per potere funzionare e bastano un P133 con una scheda grafica 3D accelerata (sono supportate praticamente tutte) con un CD-ROM molto veloce (per non far scattare i filmati) e un po' di RAM (diciamo che ne bastano 32 MB). L'installazione è a discrezione dell'utente...

DELPI

Guarda chi si vede!

SIERRA

QUEST FOR GLORY V DRAGON FIRE

La tua vita è a una svolta. Sei giunto al momento della verità, all'avventura che ti svelerà se sarai un grande eroe o un semplice perdente, un re o un buffone. Con QUEST FOR GLORY V - DRAGON FIRE regnerai nella gloriosa Marete o morirai come un povero fallito nell'oscurità di mondi che non perdonano la minima esitazione... Ma facciamo un passo indietro: il Re di Silmaria è stato ucciso e il suo successore sta per essere scelto e incoronato. Prima, però, quest'ultimo dovrà attraversare un Reame mitologico pieno di ambientazioni mozzafiato, effetti più che speciali, intricati enigmi e armi d'ogni tipo.

C'è una grafica suprema, un motore 3D come non se ne erano mai visti prima e un mix perfetto di gioco di ruolo e combattimento in tempo reale.

Manuale in italiano.

Requisiti tecnici PC: Win '95/'98, Pentium 166 Mhz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 6X, 350 Mb liberi su HD, Scheda Video 16-bit, Scheda Audio e Video compatibile DirectX.

Requisiti tecnici Macintosh: Mac OS 7.5 o più recente, Power PC 120 Mhz, 32 Mb RAM, Lettore CD-ROM 6X, 350 Mb liberi su HD, Scheda Video 16-bit.

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER

Qualità Interattiva.

Passa tranquillamente tra il rumore e la fretta, e ricorda quanta pace possa esserci nel silenzio...

Così inizia "Desiderata", un manoscritto trovato nell'antica chiesa di San Paolo a Baltimora nel lontano 1692, testo che forse tutti dovrebbero prima o poi leggere nella vita, non fosse altro per le semplici verità in esso racchiuse. Ma non è di questo che voglio parlare (in fin dei conti nessuno si attende consigli esistenziali in una rivista di videogiochi), quanto piuttosto di un titolo che, come avrete intuito dal commento al suo demo scritto già il mese scorso nelle pagine del Silver Disk, m'ha lasciato a bocca aperta. Sto parlando di Thief: The Dark Project della Looking Glass, gioco che mi venne introdotto all'ECTS di un anno e mezzo fa dall'allora PR della Eidos Steve Starvis e del quale nessuno credo avesse intuito le potenzialità, dato era stato presentato come una specie di Quake di cappa e spada. In verità si tratta di ben altro, come avrete modo di leggere, di un qualcosa non solo estremamente geniale ma anche e soprattutto di un titolo come non ne vedevo da tempo, di quelli vecchio stampo per intenderci, quando ci si sedeva davanti al computer e si veniva totalmente catturati e immersi per ore e ore in universi paralleli, senza stare a curarsi di grafiche da capogiro, configurazioni di rete o graduatorie mondiali per eventuali "ladder" in multiplayer di sorta. Solo voi e il vostro gioco. Nessun altro.

Faccia a faccia con una guardia: lei armata di spada, noi pronti a piantarle una freccia in faccia. La vita alle volte è davvero crudele...

Ebbene, questi sapori antichi sono tornati sulla mia bocca da videogiocatore con l'ultimo titolo della Looking Glass, casa che a suo tempo stupì il mondo con prodotti quali i due Ultima Underworld e System Shock.
In Thief vestirete i panni di Garret, uno dei migliori ladri che si siano mai affacciati su questo nostro affollato pianeta: una volta voi non eravate altro che un semplice ladruncolo di strada, che rubava dalle tasche dei passanti nella speranza di guadagnarsi la pagnotta con cui sopravvivere al giorno successivo. Tutto ciò finché una volta non provaste a derubare un misterioso personaggio incappucciato, il quale, pur sorprendendovi con le mani nel sacco, apprezzò il fatto che foste riusciti ad avvicinarvi a lui senza che se ne accorgesse. Da quel momento la vostra vita cambierà, dato che il signore di cui sopra si scoprirà essere un Keeper, membro di una misteriosa setta cui voi verrete iniziati, deciderete così di abbandonare l'ordine dei Keeper. Non aspettatevi però di riprendere a condurre un'esistenza solitaria volta unicamente al soddisfacimento della vostra avidità, perché come avrete modo di scoprire nel corso del gioco, iniziando da un semplice furto nella residenza di Lord Bafford verrete via via invischiati in una storia che vi vedrà venire a contatto con gli Hammerites, i templari dell'Ordine del Martello, un gruppo militare/religioso che regola ogni aspetto della città in cui vivete, una specie di incrocio tra una roccaforte medievale e l'ottocentesca Londra vittoriana, in cui nuovo e antico si mescolano sapientemente ricreando così una locazione dall'atmosfera davvero suggestiva.
Ma torniamo all'Ordine del Martello: questo è impegnato a fronteggiare il Trickster, una creatura dei poteri inimmaginabili che nei secoli è stata combattuta e relegata nell'ombra. Ebbene, voi finirete per incrociare il vostro destino con questa organizzazione più di una volta, ma così facendo finirete per agevolare il ritorno della temibile entità che tanto gli Hammerities hanno cercato di combattere. Non la farete coscientemente, però, ma manovrati come burattini da dei personaggi che compariranno nel corso della storia e che ordiranno una cospirazione della quale voi sarete la colonna portante, purtroppo a vostra insaputa.
Come vedete, allora, Thief non è uno di quei giochi in cui la trama è solo un pretesto ma anzi questa finisce per essere un elemento portante del gioco, un qualcosa che verrà svelato di missione in missione e che, man mano che comprenderete, finirà col catturarvi ulteriormente.
Finito quindi di esaminare lo scenario in cui vi troverete a muovervi, credo sia giunto il momento di cominciare a parlare del gioco vero e proprio che, mi sembra il caso di dirlo fin da ora, non ha nulla a che vedere coi vari Sin e Half-Life che si aggirano da qualche mese nelle memorie dei nostri computer.
Scopo principale di Thief non è infatti

Qualcuno di voi soffre di vertigini? Come vedete, l'engine di Thief non sarà bello da vedere ma fa il suo dovere anche in caso di spazi aperti di considerevoli dimensioni.

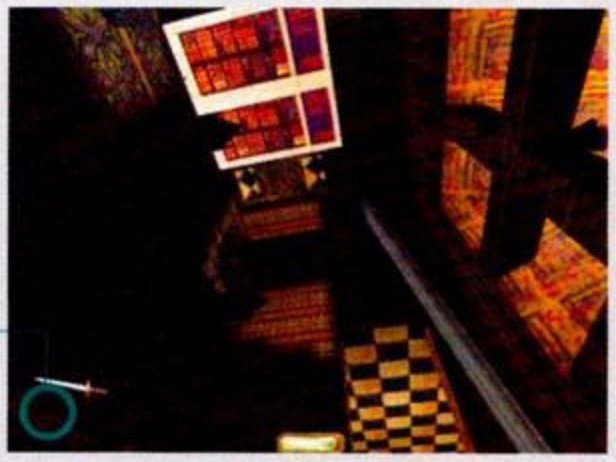
Ci siamo appena infiltrati nell'Hammer Temple, travestiti da apprendisti, e la guardia non pare accorgersi del fatto che le stiamo scattando una foto...

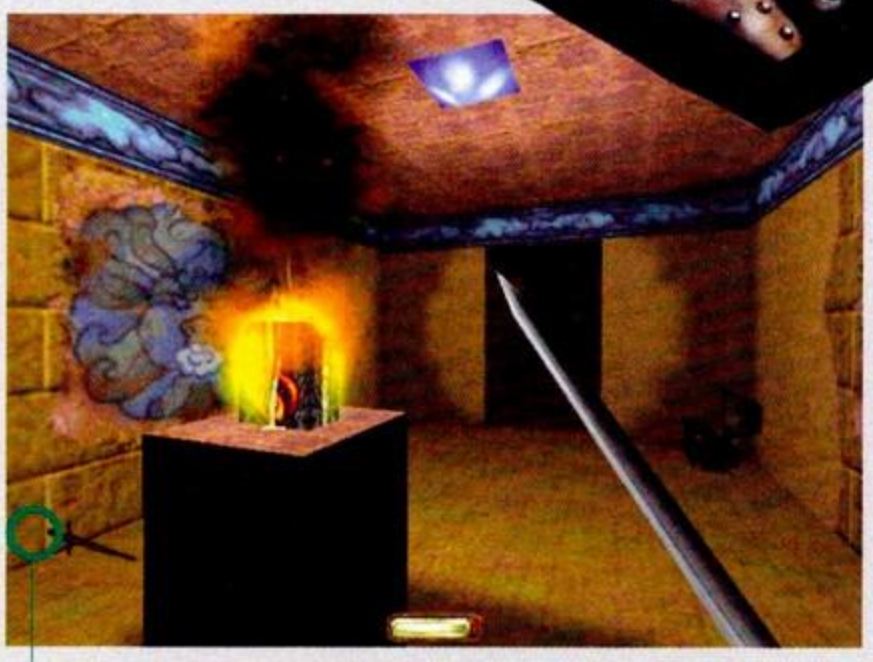
Nel livello The Lost City, giocando a livello hard, tra i vari compiti che dovremo portare a termine vi sarà anche quello di raccogliere dei medaglioni in possesso di una spedizione di Keeper dispersa da anni. Ecco che fine avevano fatto i suoi componenti...

Due guardie pregano di fronte all'altare senza sapere che presto tra loro scoppierà una freccia che esalerà del gas velenoso...

la distruzione di massa del nemico, e la sovreccitazione delle ghiandole surrenali non è immediata come in tutti gli shooter tridimensionali che siamo abituati a vedere. A metà tra un Commandos e un Quake, il titolo dei Looking Glass è infatti uno strategico in prima persona, un qualcosa che preferisce l'attenta pianificazione delle proprie azioni e l'accurata analisi dell'ambiente in cui ci si trova ad agire, piuttosto che lo scontro frontale, dal quale infatti si esce di solito morti o gravemente feriti.
Per descrivere il loro gioco gli sviluppatori americani usano le espressioni "first person sneaker" (dove "to sneak" significa "muoversi furtivamente", "strisciare") e "stealth simulator", a indicare il fatto che il vostro compito primario sarà quello di agire invisibili al nemico. Ecco allora un'interfaccia grafica che al suo centro presenta una barra che indica il vostro grado di esposizione alla luce, il che significa di conseguenza le possibilità di essere visti dagli altri. Quando questa è pienamente illuminata, state certi che verrete individuati a colpo sicuro, mentre quando questa è totalmente spenta potrete agire indisturbati. Tra questi due estremi ci sono numerose sfumature che finiranno per influire sul gioco a seconda delle vostre azioni; voglio dire che se siete nella penombra e restate immobili e accucciati, verrete comunque ignorati, mentre se invece mi muoverete anche di poco le guardie noteranno qualcosa e verranno a controllare, con estrema circospezione, nella vostra direzione. Questi parametri, di per sé affascinanti, vengono resi ulteriormente complessi da altri fattori quali ad esempio l'arma che avete in pugno e il terreno su cui vi trovate. Nel primo caso, è ovvio che con in mano uno spadone medievale, anche se completamente al buio, siete più facilmente individuabili che non senza, mentre con un semplice manganello questo rischio viene notevolmente ridotto. Nel secondo caso, nel gioco è stato implementato un sistema che calcola i diversi rumori prodotti dal tipo di suolo che calpestate: nulla di nuovo tecnicamente parlando, ma le implicazioni a livello di gameplay sono invece interessanti. Tappeti e terreni erbosi vi garantiranno la discrezione più assoluta, pavimenti in legno e in pietra sono già più rischiosi mentre quelli metallici o piastrellati significano l'individuazione certa. Ora mettete insieme quanto detto qui sopra e provate a immaginarvi una tipica situazione di gioco. Arrivate in una locazione dove una guardia passa periodicamente di ronda: vi acquattate nella penombra, aspettate che questa passi, quindi, quando questa è ben lontana vi appostate dietro un angolo per tenderle un agguato al suo prossimo passaggio. Cercate di mettervi nella zona più in ombra che riuscite a individuare, spalle al muro, l'arma rinfoderata, e attendete. Dopo qualche minuto questa passa nuovamente, al che voi le correte alle spalle per colpirla alla nuca. Il pavimento è però ricoperto di piastrelle e, non appena vi avvicinate, la guardia sente i vostri passi, si gira ed è pronta ad affrontarvi. Al che tentate il combattimento (ma non ve lo consiglio), provate a scappare o ricaricate il salvataggio precedente e provate ad essere più accorti. Ad esempio scegliendo meglio il luogo dell'appostamento, oppure usando una delle armi a vostra disposizione. E qui si apre un nuovo capitolo, perché anche dall'armamentario che metterà a vostra disposizione, Thief finisce per distinguersi dalla concorrenza. Oltre alla spada e al manganello, già menzionati, avrete a vostra disposizione un arco coi più disparati tipi di frecce, che potranno essere normali, ad acqua (per spegnere le torce), incendiarie, con la testa costituita da un sacchetto di sabbia, con un ingranaggio progettato per fare molto rumore, arricchite con del gas velenoso e, infine, con attaccata una fune per potervi issare là dove non riuscite ad arrivare con le vostre doti atletiche.
Torniamo quindi al punto precedente, cioè l'agguato fallito: l'unico punto in ombra, dicevamo, era in una locazione in cui il pavimento era rumoroso, impedendovi un attacco alle spalle. Provate allora con una freccia con la testa ad acqua: spegnete un paio di torce e create una zona di oscurità là dove c'è quel tappeto, e il gioco è fatto. Oppure restate dove siete ma abbiate l'accortezza di usare una delle vostre frecce con la testa piena di sabbia sulle piastrelle, di modo che questa attutisca i vostri passi. Oppure ancora, là dove il soffitto è di legno e sotto c'è un tappeto, tirate una freccia con la fune attaccata, arrampicatevici sopra, aspettate che la guardia passi sotto di voi, quindi calatevi alle sue spalle ed aggreditela. Come vedete, le possibilità sono notevoli, possibilità che poi vengono ulteriormente ampliate da gadget a disposizione nel vostro inventario rispondenti al nome di bombe accecanti o di mine. Non credo che nessuna di esse necessiti di una spiegazione e sono convinto che voi stessi

La prima volta che arriverete ai piani alti della casa di Constantine vi domanderete se i Looking Glass non nutrano una passione eccessiva per Escher e i suoi dipinti.





Finalmente siamo arrivati a raccogliere il Talismano del Fuoco! E ora di uscire dalle catacombe della Città perduta e di tornarsene a casa...

In The Haunted Cathedral, a un certo punto il Trickster vi dirà di andare nella grotta dei Keeper per recuperare una mappa che vi mostrerà dove raccogliere i quattro talismani con cui potrete liberarlo dai sigilli che lo tengono prigioniero. Coloro che non conoscessero l'inglese, osservando questa foto potranno trarre qualche utile indizio sul da farsi...

Ignaro dei pericoli che cela l'oscurità, un soldato sorveglia l'entrata del palazzo senza immaginare che di lì a pochi secondi un freccia s'infilzerà nella sua giugulare...

L'occultamento dei cadaveri è indispensabile se si vuole continuare ad agire indisturbati. Di solito la cosa migliore da fare è scegliersi una stanza buia e poco frequentata e usarla a mo' di improvvisato obitorio.

esempio sia la cosa migliore da fare per rendere l'idea. Se appena fate un rumore al momento sbagliato, la guardia verrà a cercarvi; quel che è bello, però, è che anche quando questa sembrerà aver smesso di darvi la caccia, in realtà basterà il minimo passo falso perché questa si allarmi nuovamente. È come se fossero riusciti a implementare una sorta di nervosismo negli uomini che si muovono nel gioco, caratteristica tra l'altro ben resa da un campionario di frasi che questi borbotteranno tra sé mentre vi cercheranno nel buio. Qualora invece le guardie siano sicure di avervi visto, state pur certi che vi verranno a scovare e per farlo non esiteranno a rincorrervi per ogni dove, anche aprendo porte o scavalcando ostacoli. Fin qui tutto bene.
Altro esempio della bontà dell'intelligenza artificiale lo si ha quando attaccate un civile oppure quando una ronda viene allertata da un vostro passo falso: nel primo caso questi correrà da una guardia, dicendole che è stato aggredito, col risultato che questa verrà a cercarvi; nel secondo, se il soldato fa coppia con un altro, subito avvertirà il compare del pericolo, al che comincerete ad essere braccati non da uno ma da due guardie. Anche fin qui, tutto bene.
Altro discorso da fare è quello relativo ai combattimenti: non appena verrete scoperti, subito il soldato si farà sotto bello baldanzoso, apostrofandovi con delle frasi che sprizzano sicurezza ogni dove. Ma se appena le cose cominciano a mettersi male,

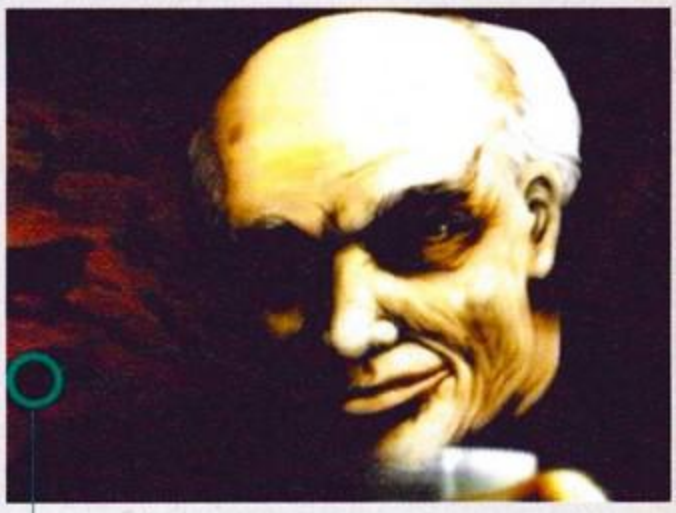
Ecco uno dei limiti più evidenti dell'engine del gioco: la luce si arresta magicamente sulla linea della porta e non prosegue attraverso di essa. Ma a noi farà comodo così...

assisterete a un repentino cambio d'umore, con la guardia che, se ferita gravemente, scapperà via in cerca di aiuto, salvo poi tornare sui vostri passi non appena avrà trovato qualcun altro pronto a spalleggiarla.
I veri problemi in Thief nascono quando ci si trova su piani differenti: in tal caso potete anche mettervi a suonare la fisarmonica e a cantare a squarciagola che nessuno vi degnerà d'uno sguardo. Esempio lampante è quello che m'è accaduto nelle Prigioni di Cragscleft, dove, una volta entrato in possesso di un martello in acciaio da una ventina di chili, ho salvato la partita e ho provato a capirete cosa farne.
Una volta uccisa o stordita la guardia, sarà però vostra premura dapprima ripulirla di ogni avere e quindi caricarla in spalla per nasconderla da qualche parte: non vorrete mica che i suoi colleghi la scoprano, allarmandosi di conseguenza, vero?
E da, qui, secondo un sottile filo conduttore, dopo la descrizione delle armi passiamo a parlare dell'intelligenza artificiale del gioco, che oserei definire contraddittoria. In alcuni casi, infatti, Thief mi ha stupito per quanto le guardie rispondessero realisticamente, mentre in altri sono accadute delle cose che m'hanno fatto cadere le braccia. Credo che qualche

Ammetto che la prima volta che mi sono trovato di fronte a uno zombie mi sono trovato un po' spiazzato, visto che non sapevo come metterlo definitivamente KO. Poi mi sono ricordato della boccetta di acqua santa che portavo in tasca...

Quasi come in un ultima pulsione d'amore, queste guardie da me appena uccise s'accasciano su loro stesse, improbabili pornodivi di un'epoca in cui il 69 era solo il numero che precedeva il 70...

Avvolto dal buio, questo mostro con delle specie di spade al posto della braccia v'attende al varco: quando colpisce fa molto male ma non è un granché a difendersi. Attaccatelo senza tregua e crollerà quanto prima...



Eccolo qui Lord Constantine, oscuro burattinaio che tirerà i vostri fili spingendovi a liberare il Trickster dalla prigionia cui i Keeper e quelli dell'ordine dell'Hammer lo hanno relegato.

THIEF: UN SUCCESSO SENZA FRONTIERE...

Lo ammetto: dopo la prima partita a Thief ero talmente esaltato che subito s'è impossessata del sottoscritto la paura di aver preso un abbaglio. Per questo motivo mi sono subito procurato altre due confezioni del gioco, che come avrete notato ho distribuito al Gaburri e al Simonetti, che in questo campo mi sembrano le due persone più attendibili che potessi consultare. I loro commenti li leggerete da qualche parte in queste pagine. Come non bastasse, poi, ho deciso di dare un'occhiata in giro per Internet, vedendo quali fossero le valutazioni ottenute dai vari siti specializzati. Ebbene, visti i voti lusinghieri riscontrati ovunque, mi sono convinto ancora di più (se mai ce n'era bisogno) di quanto Thief sia un titolo che merita tutte le attenzioni del caso. Ecco una breve lista dei siti di riferimento:

Gamecenter: 5/5 stelle
Gamespot.co.uk: 9.7/10
Adrenaline Vault: 5/5 stelle
Gamespot.com: 9.1/10
3DGaming.net: A (in voti americani, da A a F)
CDMag.com: 4.5/5
Planetquake: 10/10

Non male, eh?

NEXT

Una mossa classica del gioco con cui dovrete prendere subito confidenza, cioè la manganellata con cui stordire gli incauti. Volendo potreste anche ucciderli con un fendente di spada ma in tal caso rischiereste che questi allertino altre persone col loro grido di morte.

lanciarlo sulla testa di una guardia al pianterreno dall'alto della passatoia su cui mi trovavo. Ebbene, l'ho mancata di qualche centimetro ma questa non ha fatto una piega. Carico la posizione, questa volta scendo al piano terra, ripeto l'operazione e questa subito si gira di scatto. Potrei farvi altri esempi, ma credo che abbiate capito qual è il problema. Sia ben chiaro, questa caratteristica non fa altro che rendervi le cose più facili, e credo che i Looking Glass l'abbiano implementata coscienti di farlo, tant'è che anche sul manuale viene sottolineato come raramente le guardie tendano a guardare versi l'alto o verso il basso. Però c'è un limite a tutto.

Altra cosa che non mi esalta, anche se comprendo trattarsi di una scelta volta ai fini del gameplay, le guardie non fanno una piega se spegnete una torcia sotto il loro naso. Ora non è che voglia ricercare il realismo a tutti i costi, ma è certo che chiunque si insospettirebbe un attimo se all'improvviso si ritrovasse al buio. E che dire di quando aprite una porta cigolante senza essere degnati della minima attenzione?

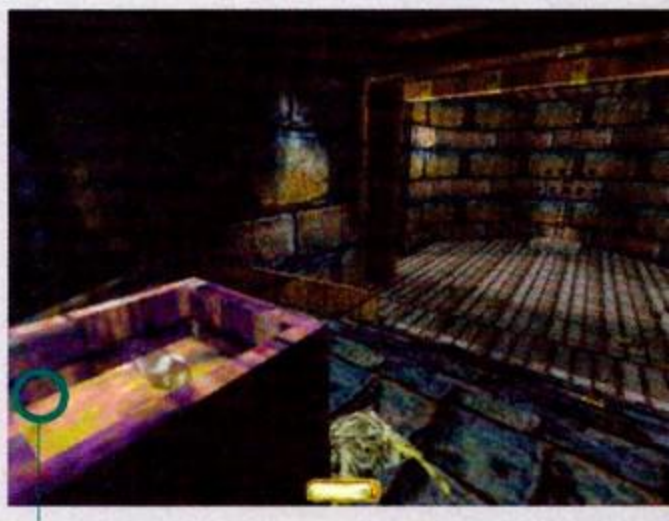
Luci e ombre, come vedete, anche se a conti fatti mi sento di promuovere l'IA di Thief in virtù di altre finezze quali le diverse personalità di ognuno dei soldati, visto che ci sarà quello stupido e quello attento, quello sobrio e quello ubriaco, quello pauroso e quello coraggioso. Queste caratteristiche cambieranno tra l'altro a seconda del livello di difficoltà che sceglierete, variabile questa che non solo sarà possibile impostare all'inizio di ogni singola missione ma che avrà delle serie ripercussioni sulla facilità con cui potrete portare a termine la missione e sugli obiettivi da completare. A seconda infatti di quanto ci si voglia complicare la vita, cambierà la resistenza e l'accortezza delle guardie (proibiti i passi falsi!), la refurtiva che dovrete intascarvi sarà di entità diversa e in più alcune missioni finiranno diversamente; in un caso, ad esempio, a livello Easy per terminare il tutto basterà che usciate semplicemente da una villa col malloppo, mentre a livello Hard dovrete anche tornarvene anche a casa vostra, con le strade della città ovviamente piene di soldati.

A tal proposito va anche sottolineato come in più di una circostanza sia capitato che gli obiettivi di una missione, compiuta una certa azione, siano cambiati in modo tale da costringerci a dover fare delle cose del tutto diverse da quelle originariamente stabilite.

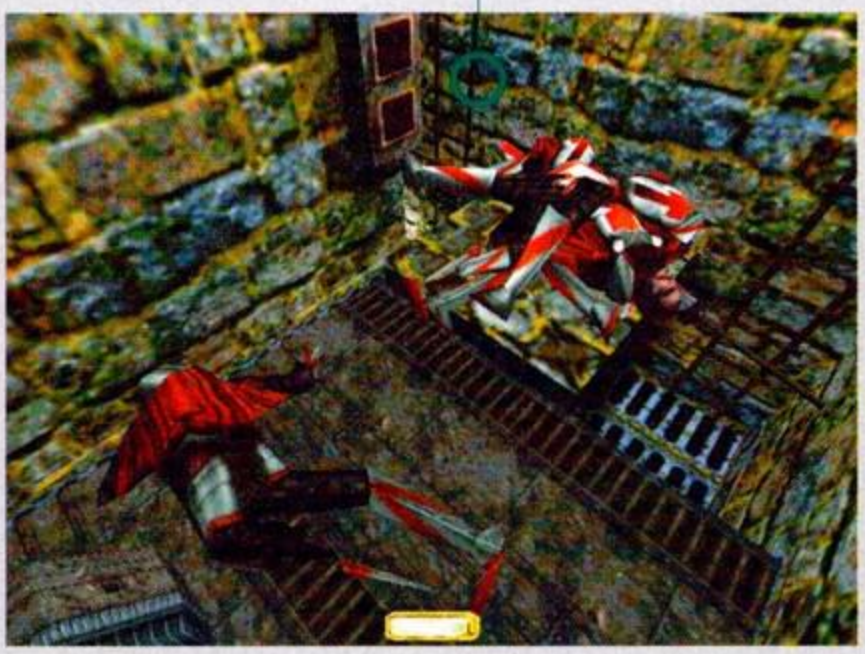
Anche questa, secondo me, è una finezza che non deve passare inosservata, visto che se dal punto di vista della tecnica non si tratta di nulla di difficile da realizzare, da quello della sceneggiatura si tratta di colpi di scena che lasciano il giocatore ogni volta piacevolmente sorpreso.

Ho fatto un rumorino di troppo ed ecco subito queste due guardie venire a controllare; io sono però avvolto dall'oscurità e aspetterò che si separino, per poi farle fuori una ad una...

Cattiveria allo stato puro: dopo aver manganellato alla nuca le guardie, le ho uccise una a una buttandole giù in questo pozzo. Che delizia...



Finalmente, dopo aver risolto un enigma che m'ha tenuto fermo un paio di giorni, sono arrivato in prossimità della gemma che cercavo; lo scheletro ai miei piedi e quei buchi nel muro mi suggeriscono però di usare una certa cautela nel prenderlo...



Quando si tratta di aggredire qualcuno alle spalle camminando su delle piastrelle, un po' di sabbia non guasta mai: come potete vedere, in tal caso il risultato è assicurato.

Mi accorgo ora, rileggendo quanto appena scritto, che si sarebbe portati a pensare che Thief sia un gioco in cui vi dovrete misurare unicamente con guardie e chiavistelli. Niente di più falso, visto che anzi molte saranno le missioni in cui, medievali Indiana Jones,

IL PARERE DEL GABURRI

Thief ha un solo, grande difetto: immaginate di invitare il vostro amico più caro a casa vostra, magari con la scusa di una cena + cinema, in realtà bramosi solo di pavoneggiarvi con il vostro nuovo PC dotato di ogni gadget e ammennicolo pastorale; immaginate altresì di avere speso ultimamente una consistente parte del vostro tempo libero (e anche di quello che avreste dovuto passare lavorando) impegnati con il capolavoro della Looking Glass. Ebbene, ci sono delle ottime chance che vi troviate ad aspettare l'arrivo del malcapitato in qualche angolo buio del vostro portone, pronti a colpirlo duramente sulla nuca con qualche oggetto contundente per poi occultarne il corpo esanime nel maleodorante sgabuzzino della spazzatura condominiale, non senza averlo ovviamente alleggerito di tutti gli oggetti di valore.

Thief è un gioco di grandissima atmosfera e di coinvolgimento unico, capace di tenervi davvero sulla corda e di regalare momenti di esaltazione pura quando riuscirete a sgusciare sotto il naso di qualche guardia contro ogni probabilità o a portare a termine qualche altra notevole impresa ladresca. Certo, il motore grafico non è il massimo, ma altri aspetti tecnici – uno su tutti l'incredibile sonoro – sono in grado di farci chiudere più di un occhio su questo fattore (e magari ci fanno già sognare circa Thief 2). Come se non bastasse l'originalità di base del progetto, i programmatori hanno aggiunto anche una buona dose di sorprese che esulano dalle situazioni tipiche di ogni missione, quelle che vengono obbligatoriamente previste in fase di sviluppo: che dire ad esempio della possibilità di impilare qualche corpo in mezzo alla strada e di farsi inseguire fin lì dalle guardie per godere delle loro grida sdegnate di "Assassinio! All'armi, accorruomo! Vile delitto!"? E se poi vi sentite particolarmente agili, provate un po' il backstabbing volante, che viene salutato da una scritta sullo schermo che si complimenta per la vostra bravura. L'unico vero difetto, che il buon SS non avrà certo omesso nella recensione, è relativo alla totale assenza di traduzione del parlato: per questo, potete solo affidarvi alla vostra conoscenza dell'inglese oppure, chissà, a qualche vademecum del grassatore disponibile per voi tra qualche tempo a cura di TGM...

In definitiva, io odio parlare di "giochi dell'anno" perché lo ritengo un discorso basilarmente futile (senza contare che ormai siamo a febbraio...) ma non c'è comunque dubbio che siamo di fronte a un titolo di prima grandezza, vera e propria sorpresa nonché obbligatoria acquisizione di ogni videogiocatore che non sia fermo a Ms Pacman! E ora ciao!

FBS COMMENTA...

Thief è davvero un gioco inusuale e solo un'altra volta mi è capitato vi vedere una cosa simile: Outlaws della Lucasarts. Non sto parlando della trama e del tipo di gioco bensì del fatto che, dietro a una pessima grafica (perché diciamocelo, i due giochi sono davvero brutti da questo punto di vista), si nasconde un'alta giocabilità sostenuta da un'idea originale e da filmati davvero incredibili.
Thief ha il merito di essere il primo gioco in soggettiva in cui è più importante ascoltare che osservare, agire di soppiatto piuttosto che uscire allo scoperto e sparare come pazzi, e proprio per questo non so se potrebbe piacere a tutti (coloro che non capiscono l'inglese parlato sono comunque tagliati fuori: si perderebbero tutta la trama, per non parlare di qualche obiettivo spiegato nel corso del gioco, e sinceramente anche il voto andrebbe giù di almeno una decina di punti). Se possedete una SBLive! vi accorgerete di come il sonoro sia persino migliore di Half Life e Sin, anche se purtroppo lo stesso non si può dire dell'intelligenza artificiale del nemico: mascherata da frasette efficaci ma comunque alquanto scarsa.
Per quanto mi riguarda, dopo aver completato per intero il gioco posso dirvi che ne è valsa la pena, i Looking Glass sono stati molto coraggiosi ad uscirsene con un prodotto del genere e per tanto vanno premiati; nonostante Thief non mi abbia esaltato all'estremo (mi dispiace ma ci vuole altro: un paio di donne nude in più nei filmati sarebbero comunque bastate), l'ho trovato intrigante e sono dell'idea che tutti gli amanti del fantasy che masticano un po' d'inglese dovrebbero darci un'occhiata, soprattutto se adorano il ruolo del ladro... Continuo comunque a dirlo: è davvero un peccato che la grafica non sia nemmeno lontanamente paragonabile al primo Quake (però le luci e le ombre non sono male)!
Hey, le mie monete... Silvestro, ti ho visto!

dovrete calarvi in gigantesche tombe alla ricerca di tesori nascosti o in città sotterranee per recuperare chiavi che apriranno misteriosi sigilli nelle missioni successive. Nel complesso, dunque, il titolo dei Looking Glass si dimostra un cocktail ben equilibrato di azione, esplorazione e strategia, che, strizzando un po' l'occhio a tutti, finisce par accattivarsi simpatie da ogni dove.

Nella terza missione inizierete a familiarizzare con queste simpatiche lucertolone, capaci di esalare nubi di gas velenoso che paralizzeranno i vostri polmoni. Con un po' di abitudine, e magari dopo essere entrati in possesso della spada di Constantine, potrete divertirvi anche a dar loro la caccia, anziché limitarvi a scappare.

Quello che però rappresenta la vera e unica nota dolente del gioco è la grafica: diciamocelo, l'engine sviluppato dalla casa americana sarebbe stato un qualcosa di superato già dopo l'uscita del primo Quake, figuriamoci adesso che ci siamo fatti il palato fino con Unreal. Discutevo di questo argomento qualche giorno fa col Gaburri, il quale m'ha detto che la sviluppo interno di un motore grafico era l'unica strada percorribile, visto che gli engine attualmente disponibili non avrebbero permesso, a suo dire, l'implementazione del sistema sonoro presente nel gioco, che è davvero stratosferico. Io del Salsiccio mi fido, però mi auguro vivamente che se mai Thief avrà un seguito, alla Looking Glass si rimbocchino le maniche o altrimenti si facciano un esame di coscienza, alzino la cornetta e chiamino la id Software o la Digital Extreme.
Il rovescio della medaglia di tutto ciò è dato da dei requisiti hardware senz'altro più contenuti di quelli di Half Life o Unreal, e questo non potrà che far piacere a tutti coloro che non si siano piegati al diktat del Pentium II e dei 64MB di RAM.
Prima di passare al commento finale, alcune considerazioni sull'interfaccia grafica: come dicevo poco sopra, il vero fulcro è costituito dalla barra indicante l'esposizione alla luce. Altra caratteristica di fondamentale importanza è però il sistema tramite cui si può interagire con gli oggetti presenti su schermo: per leggere un libro, ad esempio, basterà abbassare lo sguardo e provare a guardarlo finché non si vedrà aumentare la luminosità dello stesso. A questo punto l'oggetto è attivo e basterà una pressione del tasto destro del mouse per usarlo. Molto semplice e intuitivo, anche se non comodissimo nel caso si debba raccogliere una chiave su un tavolo su cui siano presenti altri oggetti: in tal caso, si dovrà stare a trovare la giusta angolazione dello sguardo con pazienza certosina. Altra cosa è l'utilizzo dell'inventario: se infatti avete un oggetto selezionato, sempre premendo il tasto destro del mouse finirete con l'utilizzarlo. Vedo che i più attenti già capiscono dove sto andando a parare: se ad esempio avete selezionato nell'inventario una pozione rivitalizzante e volete leggervi una pergamena appesa a un muro, può accadere che se non avete selezionato per bene quest'ultima finiate per bervi il prezioso intruglio anziché erudirvi col manoscritto. Per questo motivo, consiglio vivamente di non avere mai nulla selezionato nell'inventario, a meno che non lo si voglia proprio usare.
A conti fatti, comunque, mi accorgo che anche andando a cercare il pelo nell'uovo non c'è nulla che non vada veramente in Thief, motivo per cui appongo la mia firma e mi appresto a scrivere un commento al gioco decisamente entusiasta...

Stefano Silvestri

Tratti da un sequenza animata d'intermezzo, ecco a voi gli attrezzi del mestiere con cui scassinerete anche le porte più resistenti: non li avrete subito, però, ma solo dalla quarta missione in poi...

Nelle prigioni di Cragscleft una guardia sorveglia le celle: noi, strisciando nell'oscurità, riusciremo ad aggirarla...

PC

Non ho alcuna esitazione nel definire Thief uno dei giochi più belli usciti nel 1998, anno che si è chiuso alla grande insieme ad Half Life e Sin. Proprio relativamente a questi due titoli, la prima cosa da specificare è che il capolavoro dei Looking Glass è qualcosa di estremamente diverso, lontano dai ritmi frenetici cui siamo stati abituati in questi ultimi tempi e anzi volto all'esplorazione silenziosa, alla ricerca circospetta, al ragionamento strategico piuttosto che alla distruzione indiscriminata. La struttura di gioco è originale e coinvolgente, perché oltre a proporre un qualcosa di veramente originale, Thief vi permetterà di essere liberi e creativi nella vostra azione, cosa questa non comune: potrete infatti completare una missione senza colpo ferire oppure facendo piazza pulita, stordendo o uccidendo, avendo pietà dei civili o comportandovi come killer senz'anima. Non solo, ma potrete anche superare gli ostacoli in modo diverso, a seconda di quello che vi suggerisce il vostro estro: gli esempi scritti nel corso della recensione credo siano esplicativi. La presentazione è d'eccezione, con uno dei filmati più originali che abbia visto negli ultimi tempi, il sonoro è superlativo, la giocabilità è oltre ogni aspettativa a la longevità è notevole, visti i tre livelli di difficoltà capaci di garantire sfide ogni volta diverse e considerata la vastità dei livelli, in alcuni casi sconfinati. La trama vi catturerà e vi sorprenderete allora risucchiati nel vortice di un gioco il cui unico difetto è quello di non avere un engine grafico all'altezza della situazione. Poco importa, in fin dei conti, però provo a immaginarmi Thief con le nebbie volumetriche di Unreal e mi accorgo di quanto questo gioco avrebbe potuto essere ancora più bello.
Per il resto, le uniche due vere pecche della produzione targata Looking Glass sono la totale assenza di una modalità multiplayer (cosa che a me non tange minimamente, ma si sa che per altri non è così) e la mancanza di una qualsiasi localizzazione: la non conoscenza dell'inglese rappresenta un serio limite per il godimento di questo titolo, che in questo caso rischia non solo di non essere apprezzato ma anche di non essere portato a termine. Peraltro, a ben guardare questo non è un difetto del gioco ma una mancanza del distributore nazionale, che probabilmente ha deciso di investire diversamente i propri fondi.
L'altra sera sono rincasato a notte inoltrata; chiuso alle mie spalle il mio portone di casa, mi sono accorto che le luci delle scale erano spente. Pochi secondi dopo le salivo lentamente, passo dopo passo, tranquillamente, sicuro che l'oscurità sarebbe stata il mio mantello. Accese le luci del mio appartamento, ho capito quanto Thief, più che un gioco, sia un'esperienza.

HARDWARE

Come accennato in precedenza, Thief è un gioco dai requisiti tutto sommato abbastanza contenuti: la configurazione minima prevede un Pentium 166 con 32 MB di RAM, almeno 80MB di spazio su hard disk, un lettore 4x, Windows 95/98 e relative DirectX 5. La configurazione consigliata suggerisce invece un Pentium 200 sempre con 32 MB di RAM e scheda accelerata compatibile Direct 3D (sono supportate tutte quelle basate su chipset 3DFx Voodoo 1 e 2, NVidia Riva 128 e Intel i740). Il gioco supporta poi le schede audio tridimensionali più famose in virtù del suo sistema audio posizionale: alla Looking Glass assicurano un costante supporto per tutti quegli acceleratori audio che dovessero affacciarsi sul mercato di volta in volta.

GT INTERACTIVE/ODDWORLD INHABITANTS PER PC

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Se uno nasce con la pelle blu e tutti i suoi fratellini sono verdi, sono due i fatti: ho ci ha messo lo zampino il grande puffo quando mamma dormiva, oppure è colpa di Gargamella!

Ecco i tre spiriti degli antenati che vi verranno a chiedere aiuto: Natale presente, passato e futuro... a no, quelli erano altri spiriti!

E se questo non è lavoro di squadra... In Abe 2 sarà importante imparare a dare ordini ai vostri amici; all'inizio però non sarà così facile!

Chi ha giocato e terminato il primo Abe non potrà non ricordarsi di scene come questa: buio completo e inseguimenti con personaggi stilizzati... Fortunatamente l'incubo in Abe 2 durerà molto meno!

Il Gen. Dripik, il Vice Presidente Aslik e il Dir. Phleg: tre Glukkon che sinceramente non vi faranno rimpiangere per nulla Molluk, la vostra nemesi dello scorso episodio.

I letali Fleech e i loro figlioletti non saranno il massimo della vita d'affrontare: siate rapidi e sfruttate al massimo i piani elevati: loro perdono parecchio tempo nel salirli!

Non so se è a causa della mia lobotomia o dell'incombenza di un altro anno sul groppone (mancano sette mesi ma già lo sento!), fatto sta che parecchie volte, quando si legge la preview di un gioco che, per forza di cose, non si è interessati più di tanto a giocare, per una strana associazione d'idee, nella testolina il suddetto questo viene messo preventivamente nella sezione "giochi recensiti"... È successo anche con questo Abe's Exxodus, il seguito da tanto atteso del più famoso Abe's Oddysee. All'epoca della preview, il primo Abe non era stato neppure preso in considerazione dal sottoscritto come gioco da terminare (mi chiedete consigli su troppa roba, dovrei dormire la metà di un uomo normale per accontentare tutti...)(tu DORMI la metà di un uomo normale! NdMamma di FBS), ma successivamente, in questi ultimi mesi, un po' per curiosità un po' per caso, me ne capitò in mano una copia e, incaponendomi come solo l'FBS sa fare, lo finii divertendomi non poco.

Ormai sono passati mesi ma, proprio l'altro giorno, quando il Silvestro mi lanciò la confezione di a mo' di pizzetta per il Duspa (lui però di solito la prende al volo come un frisbee), la mosca che abita tra le mie orecchie ha ritirato fuori le informazioni sul gioco, costringendomi a saltar fuori con un bel "Ma non è già apparso qualche mese fa?". Porca paletta, mi sbagliavo e la prima cosa che feci poco dopo fu proprio sfrattare l'insetto in favore di un ben più serio mucchio di segatura. Ok, sicuramente mi sarebbe importato di più del gioco se all'epoca della preview avessi avuto il

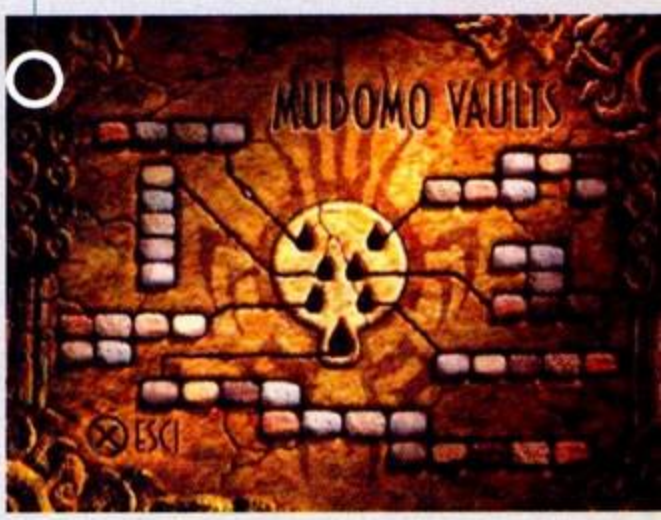
I CONSIGLI DELLO ZIO GARO!

Proprio così: non siamo qui per vendere ma per regalare. Certo: regalare consigli al di fuori dell'angolo dei Tips, e non consigli che vertono su codici o simili, ma su semplici strategie belliche di cui il nostro amato essere blu ha bisogno!

Iniziamo subito, allora, con i movimenti di Abe:
-A differenza del precedente episodio, l'importanza del pulsante per rotolare in corsa è notevolmente aumentata: vi saranno parecchi passaggi in cui oltre a correre e saltare al volo, dovrete subito dopo abbassarvi per rotolare. Capite quindi anche voi quanto sia utile avere questi tre tasti vicini. Vi suggerisco, inoltre, di allenarvi nei primi livelli a correre e bloccarvi in una zona precisa: più avanti vi capiterà spesso di venire inseguiti e al termine di un corridoio l'unica via di fuga potrebbe essere un pozzo... Ecco quindi l'importanza della precisione in "frenata".
-Per prendere un oggetto da terra, non bisognerà per forza andargli sopra, basterà anche solo essergli accanto e, premendo il pulsante B1, sarà lo stesso Abe ad allungare la mano per prendere ciò che ha davanti.
-Il canto di Abe non si utilizza solo per entrare nei corpi dei nemici e per lanciare una qualche magia, vi sarà utile qualche volta anche solo per spaventare gli Slig che, temendo gli spiriti, inizieranno a scappare alla rinfusa facendo poco caso a voi (è logico però che se gli capiterete davanti faranno fuoco!).
-Per poter arrampicarsi più rapidamente, senza lasciare cioè Abe per troppo tempo appeso, correte in direzione della piattaforma che volete raggiungere tenendo premuto, oltre al pulsante per correre e quello direzionale, anche quello per salire su e, non appena salterete al volo, il Mudokon si arrampicherà senza fare nessuna sosta.
-Le bombe possono essere lanciate da ritti in diversi modi a seconda del tasto direzionale che premerete: allenatevi un po' e capirete.

Ora un po' di dritte generiche:
-Se potete, prima di lasciare una locazione con un distributore di rocce o bombe, prendete sempre qualche munizione in più: non si sa mai cosa potreste trovare dietro l'angolo!
-Gli Slig ci vedono e ci sentono benissimo perciò, quando ve ne sarà l'opportunità, sfruttate le ombre e vedete di non fare casino camminando o rotolando. Al buio, arrivando loro alle spalle ed evitando di trovarvi sulla traiettoria del loro fucile, potreste addirittura prenderli a schiaffi ripetutamente così da dare più tempo ai vostri amici per scappare! E ricordate che a differenza della volta scorsa, ora le guardie non spareranno a tutto ciò che si alza in piedi dicendo "Ciao", ma solo a voi (che fortuna, eh?)!
-Per il veicolo della miniera, tenete bene a mente che sarete voi a controllarne il magnete dei cingoli. Semmai foste attaccati a un percorso a soffitto e sotto ci fossero delle altre rotaie, potreste lasciarvi cadere giù (il pulsante è sempre il solito: B1).
-E ora la cosa più importante: i SEGRETI. Non sono difficili da trovare. Se fate caso a ogni locazione, potreste vedere dei segni che ve li indicano: dei piccoli sassi che cadono dall'alto potrebbero indicare una piattaforma sopra la vostra testa; del gas che proviene da una roccia del pavimento una scala celata... Soprattutto in questo ultimo caso, siate certi di controllare, inginocchiandovi, tutte le aree in cui qualcosa copre alla vostra vista le gambe di Abe o addirittura tutto il suo corpo: una roccia, un bidone pieno d'ossa o un tronco d'albero. Il più delle volte ci troverete una scala verso una locazione nascosta e, in essa, degli altri prigionieri da liberare. Una buona tecnica per scoprire i segreti è anche quella di controllare rotolando ogni angolo buio: alcuni passaggi dal soffitto basso potrebbero scappare agli occhi non allenati. E ricordatevi che più Mudokon riuscirete a liberare e più sostenitori avrete al termine del gioco!

Nella parte centrale del gioco, l'obiettivo sarà liberare le anime dei morti imprigionate in questi cristalli verdi. Un bello schiaffo e il fantasma appena liberato vi aprirà la strada o vi donerà il potere dell'invisibilità!



Di mappe come questa ne è pieno il mondo. Parecchie volte, infatti, giungerete ad atri del genere in cui dovrete risolvere i vari sottolivelli per procedere oltre (esattamente come in Abe Oddysee).

La presentazione del gioco: dei piccoli Mudokon ciechi intenti a scavare nel Necrum... che porta pure male! Dobbiamo aiutarli!

predecessore nella lista dei giochi terminati, però...
Ma dicevamo di, come si è arrivati qui? Come ha fatto Abe a salvarsi dalla sua odissea? E chi diamine è Abe? Con calma, ora vi spiego tutto, a patto che poi mi aiutate a capire perché ora, quando faccio la doccia, i miei capelli rimangono sempre asciutti...
Tutto ha inizio in un lontano pianeta chiamato appunto Oddworld. Nelle sue terre, piene di foreste, paludi, monti e nasturzi, vivevano tante razze senzienti, alcune pacifiche e non molto avanzate tecnologicamente, altre ben più aggressive e, volendo ben vedere, conquistatrici. Per forza di cose, una di esse, chiamata Glukkon, riuscì a soggiogare tutte le altre, dando inizio a un dominio a cui nessuno si seppe opporre. La razza di Abe, i Mudokon, era per lo più impegnata a svolgere lavori pesanti: operai in fabbriche per l'inscatolamento di cibo, raccolta di pietre nelle miniere e tutte le altre cose che si vedono al cinema quando Spielberg si mette in testa di fare un film sulla II Guerra Mondiale.
Ora, siccome i Glukkon sono molto voraci, entro breve tempo le fonti di cibo del pianeta iniziarono a scarseggiare e così i capoccia di questa razza se ne uscirono con una bella idea: perché non mangiare gli stessi operai (anche qui in redazione ci sono voci simili sul conto del nostro direttore esecutivo...)? Beh, com'è come non è, fu il nostro Abe a portare fuori dalle fabbriche i 99 Mudokon e, così facendo, a salvare la pellaccia a tutto il suo popolo.
Le cose però non finirono certo qui poiché, dopo essere tornato a casa come un eroe, capitombolando per

No, io dico: ma come avranno fatto a fare 'sti filmati? Non ho mai visto una qualità così alta dei modelli 3D... Tutti avrebbero da imparare qualcosa dando un'occhiata alle cinematiche d'intermezzo!

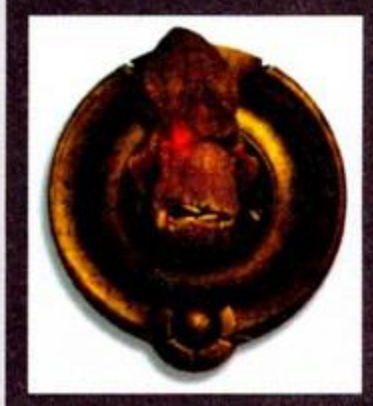
Come si nota dai fuochi, tutti gli spiriti del livello sono stati liberati. Ora è tempo d'inoltrarsi nella porta e vedere cosa ci aspetta oltre!

MA CHE RAZZA DI RAZZE!

Eccovi in breve gran parte delle specie di creature senzienti che abitano il mondo di Abe. Certamente le avrete già viste nel primo episodio, beh, ora potrete addirittura impersonarle, ma questa è un'altra storia...

MUDOKON
Gli sfigati della situazione, la razza di Abe. Ad ogni puntata gliene capita una! Sono pacifici, allegri e sanno comunicare utilizzando sia la parola che il linguaggio del corpo: fischi, risa e addirittura peti. Nel loro canto si nasconde un incredibile potere capace di ipnotizzare chiunque o far esplodere qualsiasi cosa!

SLIG
Essenzialmente le guardie del corpo dei Glukkon. In origine sono creature a due braccia simili a piovre, poi, grazie a sistemi automatizzati e a macchine speciali, si trasformano in custodi bipedi o in pericolosi cacciatori volanti. Fortunatamente per Abe, ci sono più cellule cerebrali in una noce di cocco che nella loro testa e, come se ciò non bastasse, sono pure superstiziosi!



GLUKKON
I padroni del mondo, dei tiranni senza braccia (ed è per quello che indossano quei vestiti) che sanno solo urlare ordini a destra e a manca. I loro hobby sono solo 2: mangiare tutto ciò che c'è di vivo sul pianeta (ed è per questo che vi capitano tutti questi guai!) e fumare sigari... Come facciano a tenerseli in bocca per un ora senza prendere fiato è un mistero (sono senza braccia, dopo tutto!).

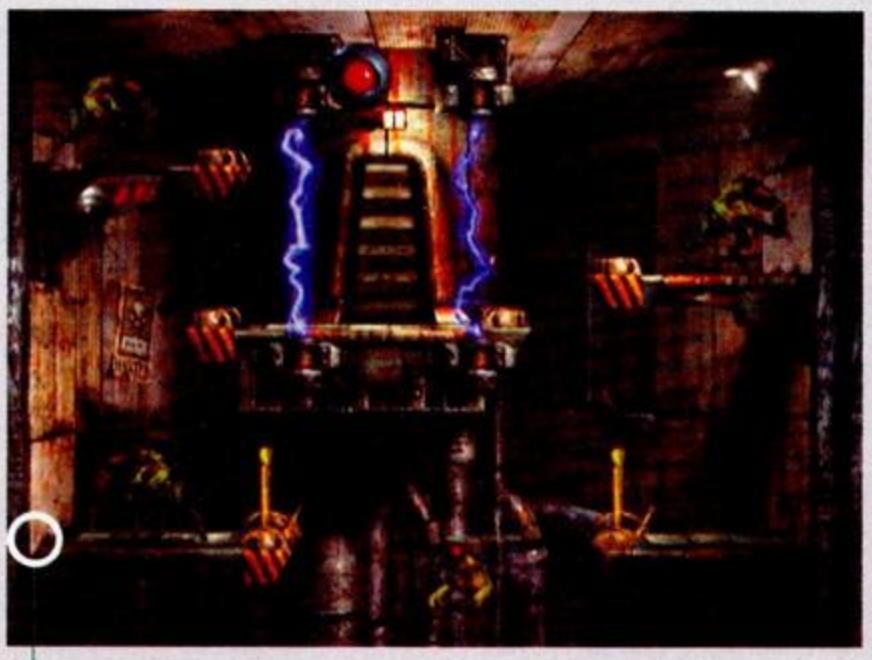
SCRAB
Carnivori pericolosissimi, sono molto territoriali e il loro urlo è un monito per ogni nemico di stargli alla larga. Preferiscono combattere tra loro che mangiare, e una delle tecniche che preferiscono per fare questo è iniziare a girare su se stessi come trottole. Per attaccare una preda di solito corrono alla carica, la calpestano mangiandosela poi con calma. Abitano in grotte ed erano il simbolo dei Guerrieri Mudanchee.

PARAMITI
Schifosi ragnetti a quattro rampe, la loro boccuccia è simile a una mano umana e si apre rivelando il palmo solo per due motivi: mangiare o urlare! Questi esseri sono davvero molto giocherelloni: uno solo se rincorso scapperà (badate comunque di non metterlo con le spalle al muro!), due vi faranno scappare! Solitamente si costruiscono il nido con ragnatele a cui si possono arrampicare, sono golosi di carne cruda ed erano simbolo dei Guerrieri Mudomo.

La velocità e la coordinazione (nonché la pazienza), dovranno essere all'ordine del giorno per farcela! Nascondersi dal bombarolo volante, dire al Mudokon di seguirvi e abbassare la leva... Il tutto da ripetere tre volte.

terra gli apparvero in sogno 3 spiriti che, senza nemmeno fare "Buuu" o "Booo", chiesero il suo aiuto: i Glukkon hanno iniziato a dissacrare i Necrum, i loro cimiteri, per un motivo misterioso, e la cosa peggiore è che lo fanno sfruttando ancora degli inermi Mudokon! Ecco quindi Abe che, per la seconda volta, diviene il promotore per la liberazione dei suoi fratellini e parte per un esodo verso la terra di nessuno!
Come per Oddysee, l'azione verrà mostrata sempre lateralmente e prenderà piede in una infinita serie di livelli che si districheranno tra le fabbriche dei vostri nemici, in miniere, foreste e antiche costruzioni preistoriche abitate da schifosissimi esseri, e così avanti fino allo scontro coi cervelli che stanno dietro al tutto: il Generale Dripik, il Vicepresidente Aslik e il Direttore Phleg... o forse c'è qualcun altro all'apice della piramide?
Durante il viaggio, l'obiettivo del nostro azzurro amico sarà "semplicemente" quello di liberare quanti più compagni possibile (in ogni livello ve ne saranno un tot da salvare, anche se voi potrete procedere pure lasciandoli indietro) e, nel mentre, ostacolare il progetto chiamato Soul-Storm: una bibita dai composti segreti che agisce come una droga sulle menti Mudokon. Per fare tutto ciò lui potrà utilizzare sia la sua agilità (saltando, agendo di soppiatto, appendendosi, rotolando, ecc...) che la sua testa, parlando poi ai prigionieri qualora riesca a raggiungerli. Eh sì, la parola è,

Eh sì, possedere gli Scrab (non in senso biblico) è veramente divertente. Questo è il mio primo scontro: il demente alla carica (quello che lascia le stelline rosse) sono io!



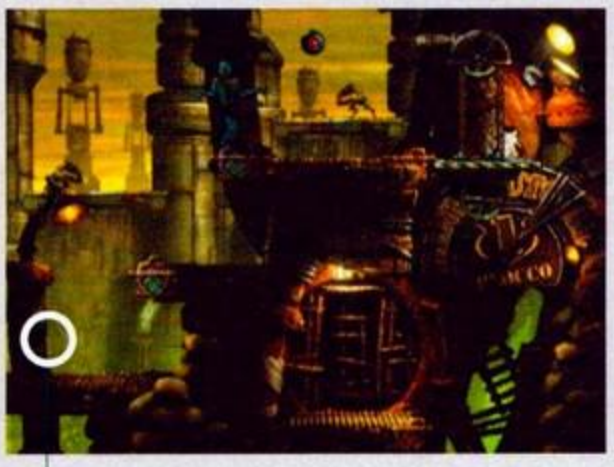
Usare gli Slig volanti è parecchio divertente, a patto di non venire abbattuti da qualche sventagliata di mitra!

Grande 'sta scena: il sottoscritto nei panni di uno Slig che difende il suo stesso corpo! Quella massa informe è una muta di Slog idrofobi (ho una sorella veterinaria, quando uccido un animale mi devo inventare una scusa che non sia il puro divertimento!).

L'affare in cui il nostro eroe sta entrando è un veicolo da miniera indistruttibile. Con esso potrete schiacciare nemici, distruggere bombe e fare le lasagne della nonna!

Oddysee, infatti, ora ognuno avrà un certo carattere e quindi potrebbe avere da ridire sul vostro modo di condurre il salvataggio. È difficile far ragionare un tizio arrabbiato, e farsi seguire da gente triste o troppo felice... Con una pacca sulla spalla o qualche schiaffo tutto si potrà comunque mettere a posto e, se ciò non bastasse, ci sarebbe sempre la magia! Sì, perché Abe, come gran parte degli appartenenti alla sua razza, sa anche usare la magia ed è proprio con questa che potrà far ottenere la libertà a tutti o, se proprio serve,

La Sala della Guerra, il Generale Dripik! Questo è solo il primo capoccia che andrà posseduto per far spegnere la fabbrica della Soul-Storm ... In bocca allo Scrab!



La complessità delle strutture è, qualche volta, impressionante. Qui siamo nella zona del bombardamento, dove i soldati Slig si allenano per sterminare i poveri Mudokon.

L'andare in giro per il deserto non è proprio il massimo del divertimento, e in effetti non tutti sostengono il progetto Esodo '99.

ancora di più che nel primo episodio, la chiave per la riuscita della missione: premendo i tasti numerici, il nostro Abe potrà comporre frasi di senso compiuto e, così facendo, sincronizzare l'azione con gli altri Mudokon... Potrà attirare l'attenzione di una guardia mentre dall'altra parte dei carcerati se la staranno dando a gambe, potrà chiedere a qualcuno di azionare una leva mentre lui si occupa d'altro... Il tutto però a patto che gli stessi Mudokon siano disposti a farlo: a differenza di entrare nel corpo dei nemici trasformandoli in androidi al suo comando. Se poi compirete particolari opere o missioni per gli antichi, ecco altri poteri come la Distruzione Scrab o l'invisibilità, ma queste sono cose che scoprirete da soli, un po' come le zone segrete...

L'universo di Abe è davvero troppo vasto e sfaccettato per essere narrato con efficacia in poche righe, saranno gli stessi Antichi a farvi imparare come muovervi e come agire durante il gioco, perciò a me ora non rimane altro da fare se non dire la mia sul gioco e togliermi 'sta vernice blu di dosso: un'idea di mia sorella per meglio entrare nel personaggio di Abe! Aloha e, come dice il piccolo Mudokon "per non giocarvi il futuro e l'anima, occorre tenere a mente il passato...". E infatti ho chiesto a mia mamma di farmi la verdura così da metterla al posto della segatura! FBS

Finalmente ecco la tana dei Paramiti. 'Sti ragnetti sono molto "comodi" da usare: non hanno paura dei Fleech e in squadra sono davvero letali. Provare per credere!

PC

Ho giocato fino in fondo il primo Abe trovandolo un gioco divertente ma, alla lunga, un po' ripetitivo e, a causa della difficoltà di alcuni passaggi, un po' frustrante. Ora, non so se in effetti sono io ad aver fatto l'abitudine al sistema di controllo del nostro piccolo amico o se in effetti è merito dei programmatori, ma mi è sembrato molto più giocabile del predecessore, più rapido e, grazie al nuovo sistema di salvataggi, meno scoraggiante.
Essenzialmente questo nuovo capitolo di Oddworld si potrebbe definire identico al predecessore se non fosse per la manciata di aggiunte che i designer hanno pensato di sbatterci dentro (non dico comunque che non vi siano idee riciclate dalla prima avventura!), la cosa bella è che sono proprio queste aggiunte a renderlo più apprezzabile del predecessore. Abe interagisce di più col mondo che lo circonda e i suoi amici non sono più semplici lemmings da guidare ma personaggi un po' più "vivi", si arrabbiano, diventano tristi quando vedono un compagno morire, e via dicendo. Certo, sono ancora una palla al piede (o magari anche a qualcosa più in alto), però ora è ben più gratificante e "carino" salvarli.
Se vorrete finire il gioco con tutti i segreti e quindi con tutti e 300 i Mudokon in salvo, dovrete sbattervi parecchio, la difficoltà è infatti notevole ma, grazie al sistema di salvataggi e caricamenti rapidi, andrete avanti abbastanza spediti... Come al solito questo potrebbe però essere visto da alcuni come un difetto e io, in effetti, mi devo dire in parte d'accordo. Abe's Oddysee era esagerato con le sue zone di salvataggio fisse, questo secondo episodio e però troppo permissivo sotto questo punto di vista: poter in ogni momento fissare la propria posizione dà, almeno per me, fin troppa sicurezza... Che cosa sarebbe stato Resident Evil senza il suo sistema di caricamenti a macchina da scrivere? Beh, fortunatamente (e qui si spiega quel "in parte") non ci penserete più di tanto sul campo, anche perché continuando a salvare ogni 2 secondi, potreste, senza accorgervi, lasciare indietro qualcosa tagliandovi le gambe da soli qualora non fosse possibile tornare sui propri passi. A proposito, anche da 'sto punto di vista si vedono delle migliorie: molti più cartelloni indicanti la quantità di prigionieri da liberare per ogni zona, una cosa che eviterà giri di perlustrazione per il livello qualora non sia necessario farne.
Tecnicamente non c'è nulla di nuovo: la grafica precalcolata è davvero ottima e, soprattutto nei filmati, vi verrà da chiedervi se non sia il caso che i grafici della Oddworld Inhabitants facciano imparare al mondo intero come si lavora in questo campo. Le animazioni d'intermezzo non temono confronti, nemmeno se equiparati alle produzioni cinematografiche di quest'ultimo periodo ("Z La Formica" e "Bugs Life"), e non sto esagerando! Il sonoro fa bene il proprio dovere e per il resto, beh, l'avrete capito ormai... Facendola corta: se vi è piaciuto Oddysee, questo non potete farvelo scappare, la stessa cosa se amate i platform impegnativi (dovrete averne di pazienza!) o se siete ancora legati ai buoni vecchi arcade 2D. Le uniche persone a cui sconsiglierei il gioco sono quelle che dopo mezz'ora di tentativi su un "enigma" o su una situazione, già si stancano e si considerano sconfitte (chiamando TGM): per potervi divertire con Abe dovrete impegnarvi e allora si che si vedranno i risultati! Ok, questo è tutto: ho ancora il Mar Rosso da aprire e non vorrei fare tardi per cena, scusate...

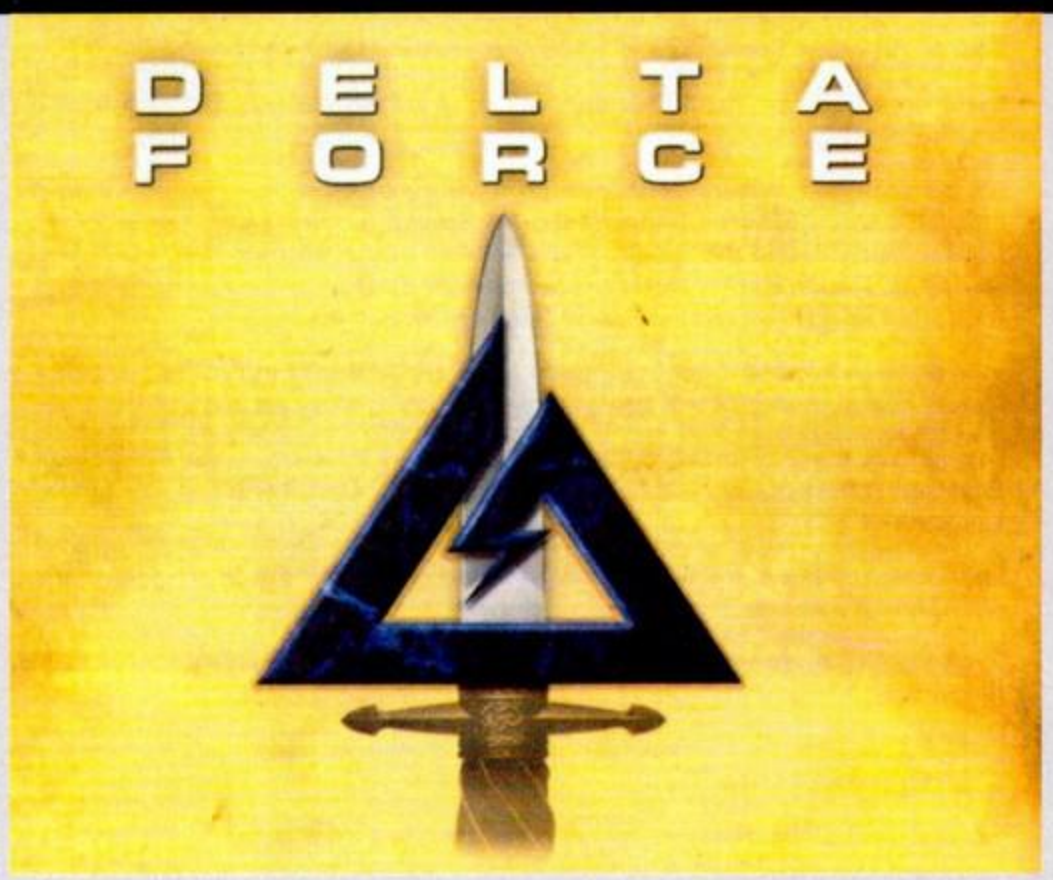
Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

TOTALE • TOTALE • TOTALE •

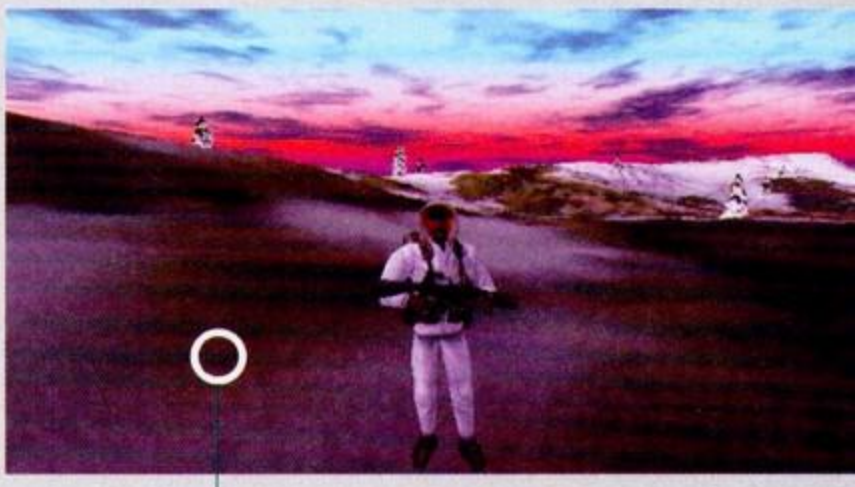
93

HARDWARE

Direttamente dalla scatola: P166MHz (P200MMX raccomandato), 16MB di Ram (32MB o più raccomandati), scheda grafica che supporti il 640x480 a 65.000 colori (16 bit), scheda sonora compatibile SoundBlaster o comunque compatibile Windows 95 (chi l'avrebbe detto, eh?), CD-ROM 4x (8x sono meglio) e, possibilmente, un joypad. Nient'altro da aggiungere.

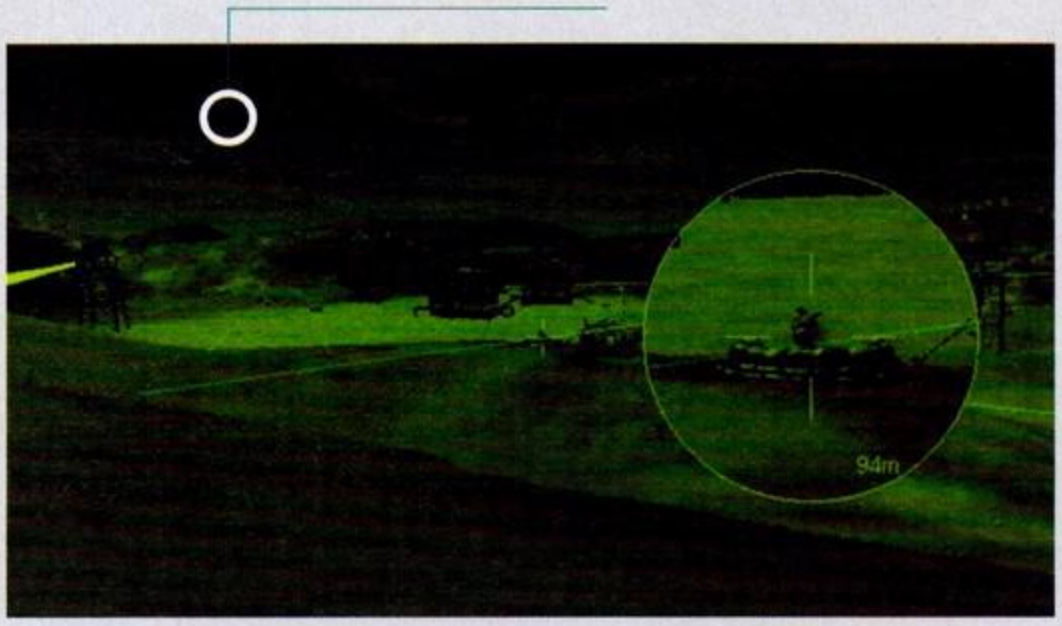


Contrariamente a quanto i più potrebbero pensare, nel mondo non ci sono solamente gli sbruffoni dei Marines e, quando le cose sono davvero complicate, l'unica soluzione è quella di affidarsi a squadre ancora più specializzate. In altre parole: che la Forza Delta sia con voi.

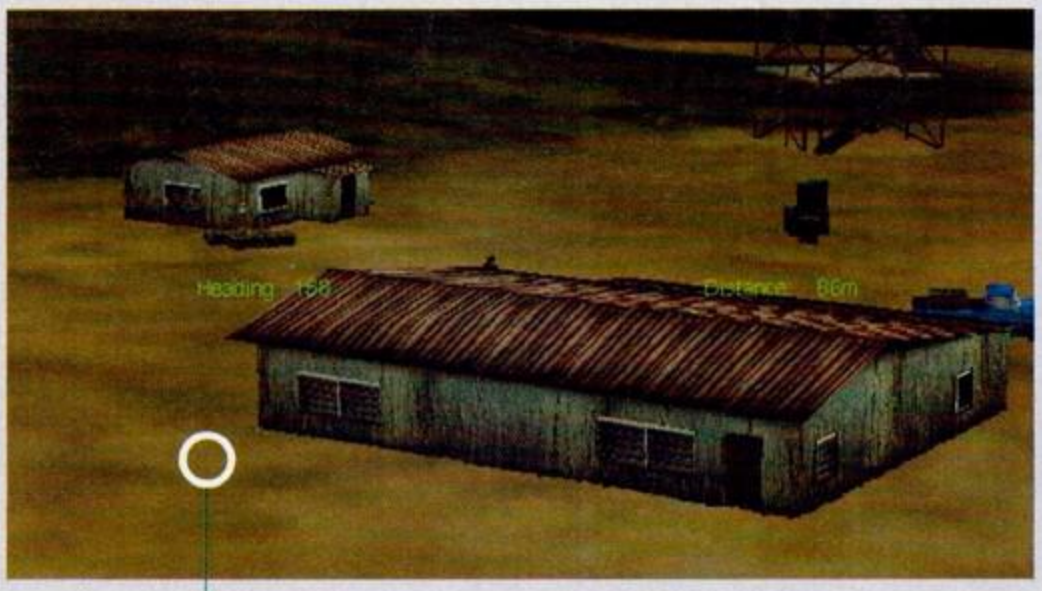


Questa foto non è del gioco: me l'ha data il Raffo in occasione del suo ultimo giorno di Naja.

Aahh, il Delta, quanti ricordi... Massì, chi si è dimenticato di quel terrificante "bi-due-meno-quattro-a-ci" che ti consentiva di calcolare non so più cosa: probabilmente si trattava di un elemento utile per la scomposizione dei polinomi, ma in ogni caso il Delta era quella formuletta che risolveva buona parte dei problemi matematici ai tempi liceali. Non parliamo poi del Delta quarti, semplificazione adatta agli uomini che non vogliono cedere mai.
È con questi pensieri per la testa che un freddo venerdì mattina di dicembre mi recai negli uffici milanesi della CTO, decisamente trepidante per un gioco che avrebbe spopolato fra tutti i liceali, mostrando la potenza di una formula pressoché sconosciuta al volgo. Ebbene sì, lo confesso: mentre tutti i lettori ritengono che sia solo l'FBS a cimentarsi in elucubrazioni sempre più profonde, in realtà anche il sottoscritto non è da meno; solo che, solitamente, quest'ultimo riesce a "filtrare" opportunamente le sue meditazioni, proponendo su queste pagine solo l'estratto più intelligente (e già così siamo a livelli da oltretomba), mentre il caro, vecchio FBS si compiace delle sue riflessioni e le propone al vasto pubblico, in forma integrale, contribuendo notevolmente alla formazione culturale di grandi e piccini.
Ritorniamo a venerdì mattina: appena arrivato agli uffici, in ritardo di quindici minuti buoni, mi cimentai in una filippica (in inglese) contro Milano, il suo traffico, lo smog e tutto il resto; questo, sotto gli occhi basiti della PR, che comunque ha mantenuto un sorriso smagliante. "Che tipo fulminato", avrà pensato, ma in realtà con quell'exploit avevo raschiato il fondo della borraccia del carisma (che è come un unguento: non si può conservarla in un barile solo per esigenze derivanti dai modi di dire); in effetti, dopo tre minuti mi ricordai che l'ultima ora di sonno risaliva più o meno a 28 ore prima, pertanto fu con estrema pigrizia che accasciai sulla sedia mentre davanti ai miei occhi (socchiusi) scorrevano le immagini degli interessanti F-16 e Mig-29. Alla fine arrivò l'ora di Delta Force, riguardo al quale avevo già sentito

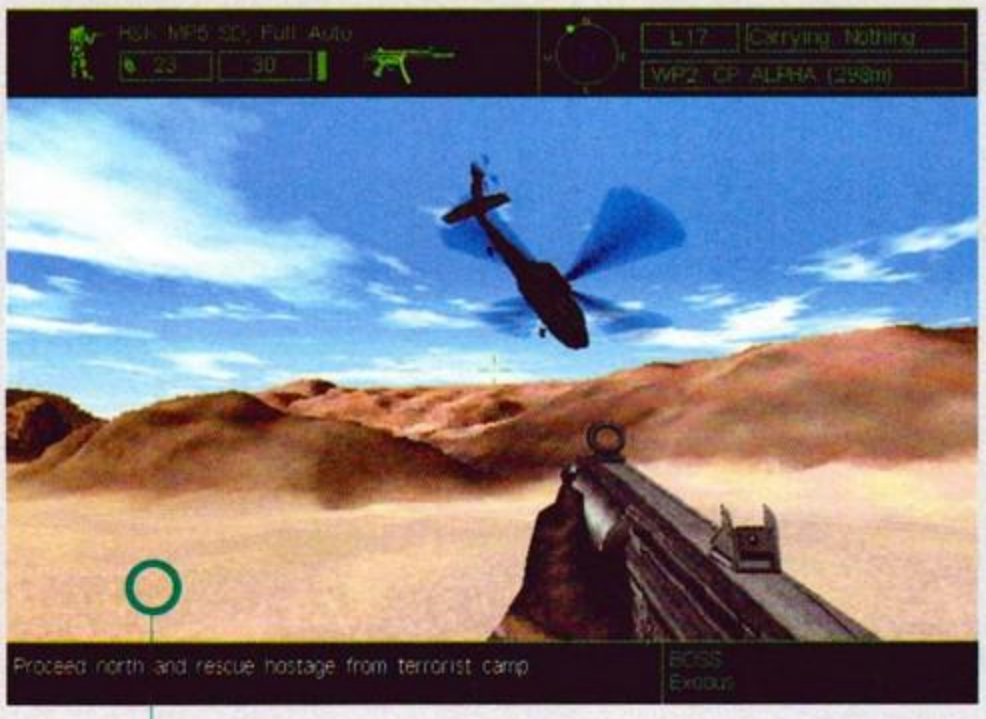


Quelle simpatiche righe indicano il fuoco amico e nemico.

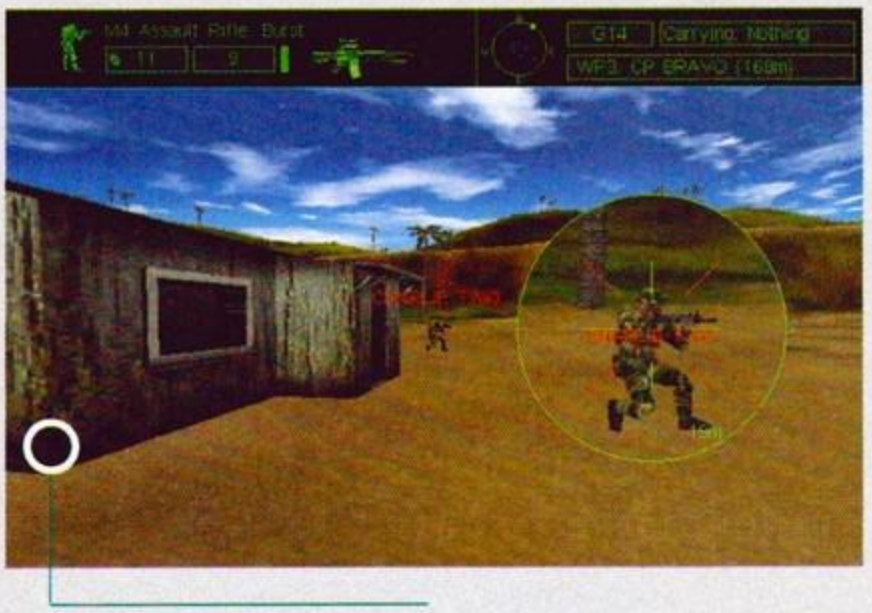


Questo è il "binocular mode", che consente di avere una rappresentazione estremamente ingrandita del terreno.

Quel poveretto era armato di solo coltello e noi abbiamo banchettato.

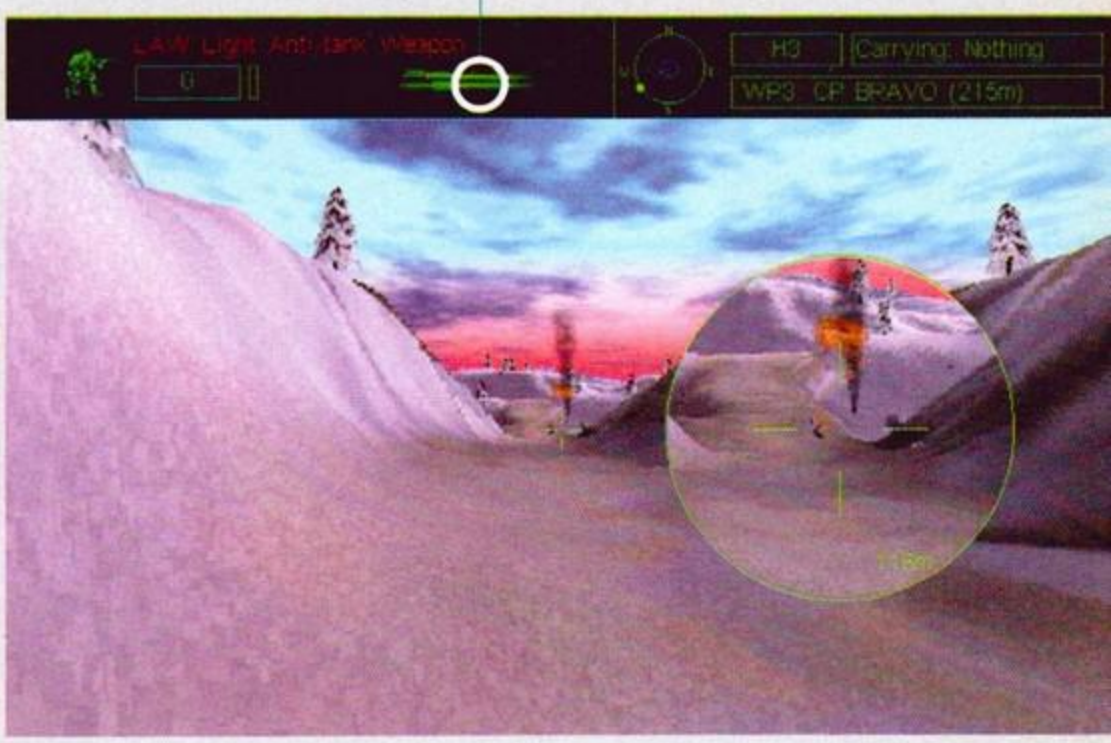


Questo elicottero, come quasi tutto lo scenario, è finto, nel senso che non si può colpire. Voglio i rinforzi!



Che simpatico, il Charlie: colpendolo, si metterà a strillare che c'è un matto nella sua squadra. Pensa un po'...

Usare l'arma anti-carro contro delle persone non è molto intelligente, ma io non ho mai affermato di esserlo...

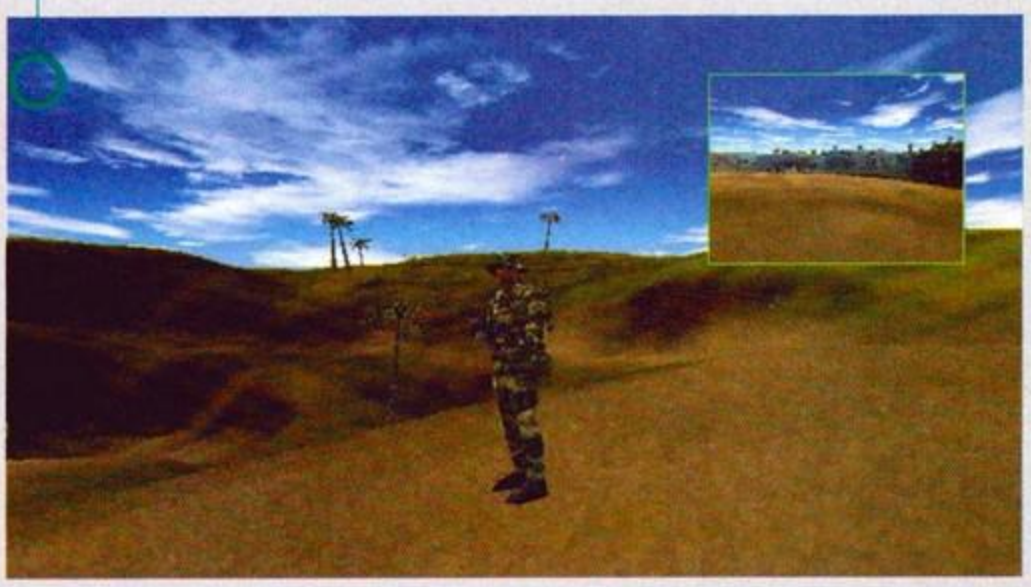


parlare bene da più parti; indubbiamente, il culmine dell'avvenimento coincise con il cambio di persona alla tastiera: dopo aver sbeffeggiato la PR per quindici minuti buoni a causa dei suoi risultati (in realtà più che soddisfacenti, ma l'importante è la banfa), finalmente arrivò il turno del Grande Bossetti. Interfaccia intuitiva, schema di gioco assai comprensibile: era impossibile fallire. E infatti, nel giro di 48 secondi riuscii farmi "seccare" tre volte, mentre la PR aveva gli occhi così sgranati che è stato un miracolo non siano esplosi come biglie. Non ricordo più come abbia potuto uscire da quella penosissima situazione: di certo devo aver dato fondo alle riserve di energia morale per non andare definitivamente a fondo.
Queste righe sono una reminiscenza di un'intervista tenutasi nel mese di dicembre, intervista a cui avrebbe dovuto seguire una preview di tre pagine.

La storia la conoscete ormai tutti: non è il caso di stare qui a parlare ancora di overloading e robette simili, pertanto, ridendo e scherzando, siamo arrivati a gennaio. Il titolo è stato originariamente assegnato al Massimo "parrucca bionda" Nicazzi, ma al supplice è esploso il computer per non si sa quale ragione e così è toccato al vecchio Bossetti provvedere alla bisogna. Caso volle che, nel frattempo, avessi il computer in "manutenzione", pertanto ho dovuto giocarci qui in reda, subendo per qualche tempo i commenti dei distratti redattori (che non riporto, perché trattandosi del Duspis e del Raffo, potrete immaginare quale profondità emanavano i loro sconclusionati ragionamenti). Per fortuna, la manutenzione è durata un solo giorno, dopodiché ho potuto concludere indisturbato l'aneddotica, nelle tranquille mura di casa mia.
Nel cappello introduttivo ho accennato ai marines, i quali, secondo il 99% della popolazione che abbia assistito ad almeno un film americano, sono degli sbruffoni, capaci tuttalpiù di rendersi protagonisti di spacconate durante le ore fuori servizio. In realtà, si tratta di un corpo estremamente preparato, il fiore all'occhiello dell'esercito americano che non ha eguali al mondo, utilizzato per gli attacchi a terra e per missioni di importanza critica. Tuttavia, vi sono compiti ancora più specifici che richiedono una preparazione leggermente differente, un'organizzazione in grado di rendere un semplice soldato una vera e propria macchina da guerra, capace di trarsi fuori d'impiccio in ogni situazione. Ricordo ancora una puntata del fantastico telefilm JAG, in cui un anziano marine affermava di essere in grado di uccidere in non so più quanti modi diversi: in effetti, in una scena riusciva a uccidere una persona

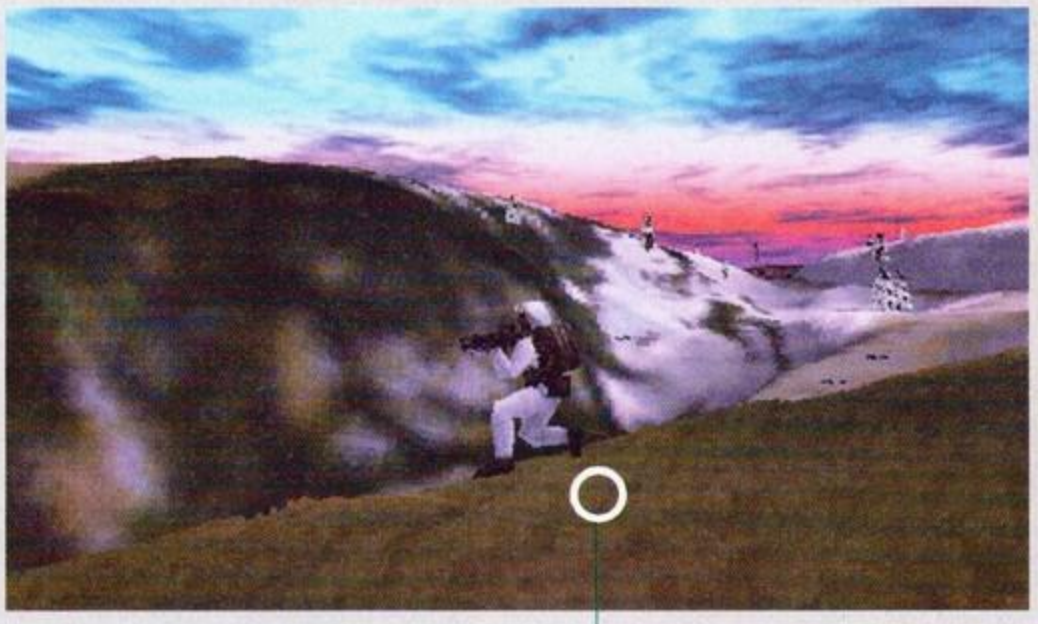
Mai una volta ho ritenuto opportuno cambiare la dotazione standard relativa alla missione. De gustibus aneddoticandus non esT

Soldato, in posa che scattiamo una foto! Le visuale esterne sono superflue e nemmeno quella che riprende il personaggio da dietro è utilizzabile per giocare le missioni.



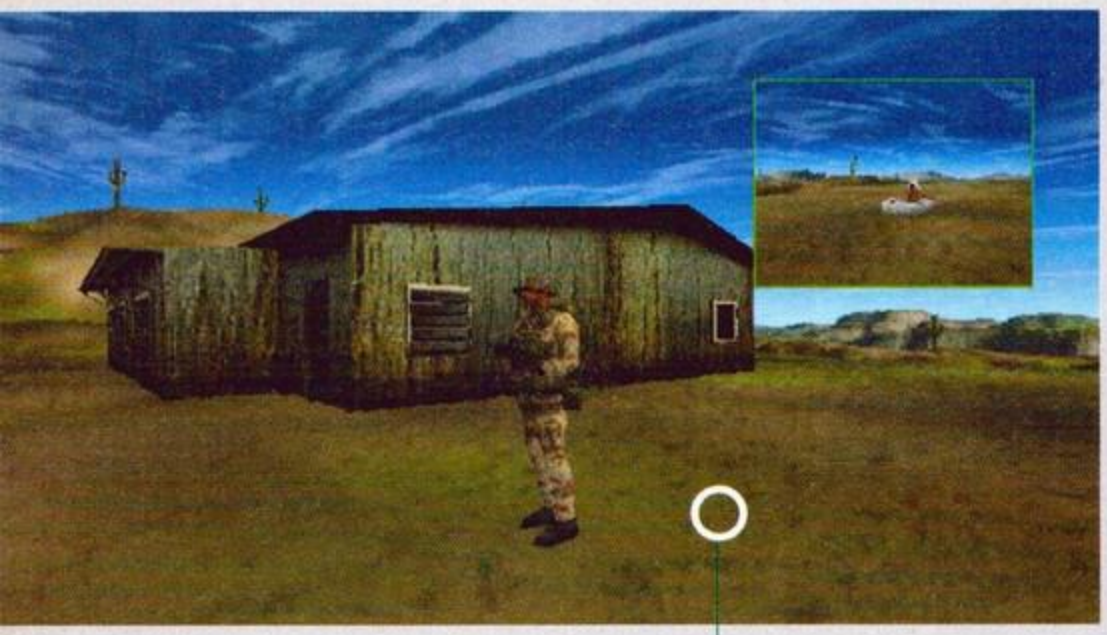
NEXT

semplicemente stortandogli il collo con estrema rapidità – trattandosi di un episodio estremamente realistico, questo dovrebbe darvi l'idea della pericolosità dei tizi in questione (solo in fase di rilettura mi rendo conto di aver citato nuovamente un marine: segno che sto perdendo il carisma ed è meglio andare a casa).
Il Delta Force è un'altra squadra di burloni che si diverte a prendere d'assalto case difese da squadre di criminali, compiere attacchi incrociati durante i quali ci lasciano la pelle parecchi avversari e via di questo passo. La coordinazione è il fulcro di tutto, dal momento che ciò che distingue una squadra di professionisti ad altissimo livello da una semplice gang, è proprio l'organizzazione. Se pensate che si tratti solamente di "estetica", in grado al massimo di rendere più convincente una scena di un film, avete sbagliato i vostri calcoli. Veniamo al dunque: l'introduzione è la solita sequenza animata con compressione indecente, pertanto direi di arrivare immediatamente al dunque. Dunque che consiste in cinque campagne lineari, durante le quali impersoniamo invariabilmente i panni di un soldato arrabbiatissimo, con lo scopo di far trionfare la propria squadra Delta Force. Gli scenari sono piuttosto vari, ma l'azione non prevede compromessi: il nemico va spazzolato senza pietà, in ogni occasione, pertanto la profondità strategica del titolo è del tutto nulla. Immaginatevi un gioco con la visuale in soggettiva, in cui il protagonista è affiancato da validi compagni di squadra, che si prodigheranno al massimo delle loro possibilità per sbaragliare i nemici del livello. Bene, siete a buon punto: mano sinistra sulla tastiera per coordinare i movimenti, mano destra sul mouse per il mirino e via col liscio. Lo spostamento predefinito prevede la corsa, ma è anche possibile camminare, strisciare e accovacciarsi: dal momento che nella maggior parte dei casi, come nella realtà, è sufficiente un colpo ben assestato per costringerci a ripetere la missione, è opportuno sfruttare tutto quanto il gioco ci mette a disposizione per rendere dura la vita dei criminali che combattiamo di volta in volta. Le armi a disposizione non sono moltissime, ma del resto non ci troviamo in un film di 007 e quello che conta è la precisione di tiro, la rapidità e potenza. Riguardo al primo fattore, in dotazione ci viene fornito uno speciale fucile dotato di apposito mirino e in grado di colpire da ampie distanze. Per avvalersi di questa caratteristica è sufficiente premere il pulsante destro del mouse, dopodiché una sezione circolare dello schermo ingrandirà la ripresa verso la direzione di puntamento, consentendoci tiri più precisi. Diciamo che la difficoltà nel colpire il nemico è convincente: mi riferisco al fatto che, nella realtà, un soldato non ci mette molto a colpire qualcuno in posizione eretta, mentre le cose cambiano leggermente quando il bersaglio è in movimento. Alla fin fine, è meglio puntare su un colpo ben assestato per togliere di mezzo il nemico; purtroppo, e qui parlo della prima di una serie di limiti palesi di un gioco che, diversamente, si sarebbe meritato un voto ben più alto. Mi riferisco al fatto che un bersaglio è un'entità indivisibile, pertanto è sufficiente colpirgli l'orecchio per ucciderlo – sarebbe stato molto più divertente trovare un nemico ferito a una gamba, in grado di appostarsi dietro qualcosa per rimediare alla sua infermità e farci comunque la festa. Torniamo alle armi: all'inizio della missione è possibile scegliere il nostro arsenale, ma non pensiate di disporre della tasca di Eta Beta: arma primaria, arma secondaria (che NON può essere un altro fucile, bensì delle bombe detonanti, dei congegni esplosivi di vario genere, ulteriori munizioni e via di questo passo), pistola d'emergenza e morta lì.
Come si svolge l'azione? Non essendo possibile cambiare l'ordine dei waypoint, o comunque impostarli diversamente, non resta che dirigersi verso i punti stabiliti, servendosi dell'apposito indicatore nella sezione superiore dello



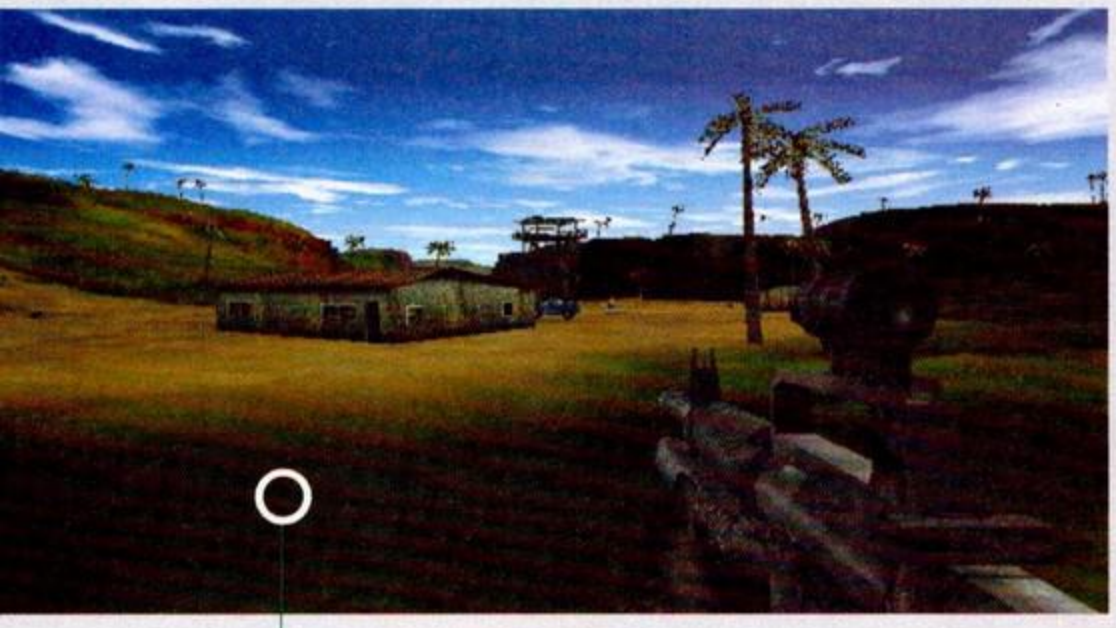
Secondo voi quel tizio sta prendendo la mira o si è messo in foto per una fotografia?

VualàT, stiamo infierendo sul corpo del nemico.



Il Voxel Space ha ormai i suoi anni e, a dire il vero, si vedono tutti.

Su quel ponte c'è qualcuno che ci sta prendendo di mira: meglio ripararsi dietro alla collina e rispondere al fuoco.



Decisamente, quest'arma fa impressione, ma noi la usiamo per colpire le zanzare del Perù.

schermo, dopodiché massacrare senza pietà tutti coloro che ci intralciano la strada. La faccenda è difficile, ma non complessa: tutto ciò che ci spara dietro va eliminato, sfruttando in modo ottimale gli alberi, i rilievi del terreno, la rapidità di movimenti del proprio protagonista e il proprio carisma. Purtroppo, il proprio soldato non conosce la fatica, né si differenzia dagli altri in alcun modo – avrebbe fatto piacere potere assemblare una squadra eterogenea, sulla falsariga di quanto avveniva con Rainbow Six.

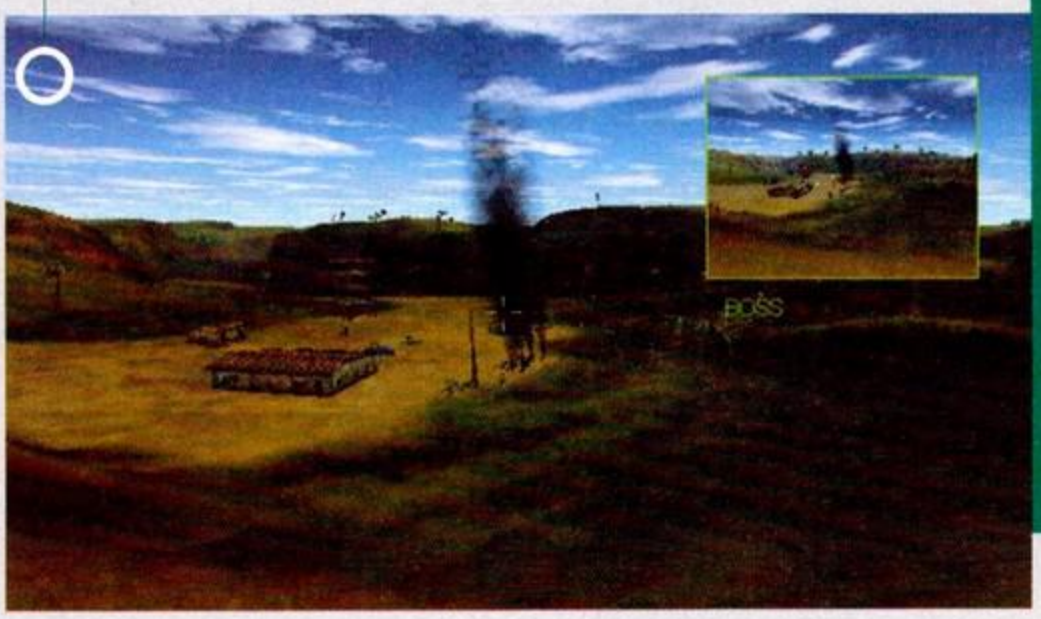
Le missioni sono difficili unicamente per il fatto che ci sono molti nemici a spararci contro, ma l'intelligenza artificiale delle persone è scadente. Anzitutto, quando un nemico si trova appostato, bisogna proprio sfiorarlo con una pallottola perché questo si accorga di noi. Non è una regola fissa, nel senso che in altre circostanze egli si dimostrerà più pronto a reagire, ma nella realtà un'eventualità come la prima non si verifica mai. Inoltre, è del tutto improprio parlare di intelligenza, visto che perfino il Simonetti, trovandosi sotto fuoco, riuscirebbe a capire che è giunta l'ora di togliersi le dita dal naso e imbracciare l'arma. Invece no: al di là degli episodi più eclatanti (in senso negativo), siamo ben lontani dalla coordinazione, dalla possibilità di incappare in imboscate che NON siano previste a priori all'inizio della missione, e di tutta una serie di manovre che avrebbero potuto rendere il gioco davvero esplosivo.

Veniamo infine al motore del gioco, una nostra vecchia conoscenza: trattasi del Voxel Space 3, già presente in molti titoli Novalogic. Parliamo di un engine che non mi ha mai convinto, tranne nella prima implementazione "evoluta" in Comanche 3; non essendo previsto il supporto delle schede accelerate, il risultato grafico lascia molto a desiderare se pensiamo agli standard attuali. L'immagine è abbastanza sgranata e in un gioco in cui i particolari sono tutto, ciò è incomprensibile: considerate all'eventualità di prendere la mira da lontano, dovendo impazzire per distinguere delle sagome sfuocatissime in movimento dal terreno vero e proprio. Come se ciò non bastasse, sul Pentium 2 a 233 MHz redazionale si è verificato una strana incompatibilità per la quale il gioco girava a 3 fotogrammi al secondo. Non spaventatevi dei requisiti hardware, semmai basitevi per il fatto che, giunti ormai 1999, c'è ancora qualcuno che non si è reso conto del fatto che il 99% dei computer attuali monta delle schede acceleratrici più o meno potenti.

E adesso basta.

BOSS

Il fumo non è riprodotto granché bene, ma si è visto di peggio.



Ecco il fenomenale mirino, che consente di effettuare tiri di precisione. FInalmente un'immagine di qualità accettabile.

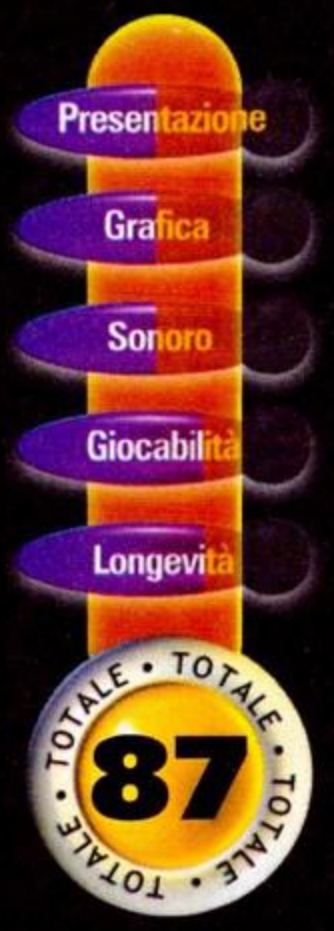
Di notte è possibile attivare i raggi a infrarossi per vederci meglio. A proposito: chissà perché li chiamano infrarossi quando si vede tutto di colore verde...

PC

Delta Force è un gioco dai molti difetti, ma in grado di garantire un divertimento sfrenato – e se lo dico io, che ormai mi diverto solo a giocare a Yatzee, dovreste pure credermi. L'azione è frenetica, il nemico è piuttosto beota ma molto preciso nei colpi, pertanto è necessario sfruttare tutte le caratteristiche del terreno, nonché le varie possibilità di movimento del proprio soldato. Le missioni differiscono fra di loro in maniera sensibile, ma giunti alla quarta campagna si avrà voglia di qualcos'altro. Sarà tempo allora del meraviglioso supporto al multiplayer, che si appoggia al sito gratuito della Novalogic. Indubbiamente, potersi confrontare con squadre di giocatori umani è un'esperienza incredibile, grazie alla possibilità di inviare messaggi predefiniti, coordinare l'azione via chat durante la battaglia e, soprattutto, di imbattersi in avversari molto più intelligenti di quelli gestiti dal computer. Se questo Delta Force avesse attinto anche dai migliori aspetti di Rainbow Six (possibilità di personalizzare la missione, caratteristiche dei personaggi e altro ancora), si sarebbe dimostrato un titolo molto più valido, ma anche così non mi resta che promuovere il gioco, sperando vivamente in una seconda versione che sappia correggere eT rimediare ai vari difetti e alle deficienze di cui ho parlato nel corso dell'articolo.

HARDWARE

Quando si parla di Voxel Space 3, i requisiti hardware sono sempre piuttosto modesti. Diciamo che un Pentium 200MMX, 32 mega di memoria e una buona scheda video dovrebbero rivelarsi sufficienti. Se invece volete strafare, procuratevi uno Xeon a 450 MHz con 2 mega di cache: non cambierà niente.



Tu sei il Male, io sono la Cura...

Come potete vedere l'odioso fogging del primo Turok è quasi del tutto assente, sostituito anzi da una notevole profondità di campo e da effetti di luce decisamente convincenti.

Alcune volte la popolarità di un personaggio stenta a decollare sotto determinate forme, poi si scopre il modo giusto, ed ecco che nasce un piccolo fenomeno: Turok, il Cacciatore di Dinosauri, è un eroe le cui radici si spingono indietro di decenni, essendo uno dei classici del fumetto americano. La Acclaim, che per chi non lo sapesse si compone anche di un editore di fumetti chiamato intelligentemente Acclaim Comics, ha sfruttato i diritti di Turok e di altri titoli classici (Solar e Magnus, per citarne un paio), dopo che questi erano stati riportati al successo da un altro editore americano, la Valiant. Ma la storia del primo Turok è legata soprattutto al Nintendo64, console che vide le sue sorti allora poco chiare ben risollevate da questo gioco, che fu un successo strepitoso. Purtroppo però, proprio per il suo eccessivo legame con il 64-bit della Nintendo, Turok non funzionava troppo, a mio avviso, su PC. La conversione era infatti molto diretta e conservava quei difetti già visto nell'originale (soprattutto un tremebondo fogging), oltre a riproporre un sistema di controllo che difficilmente poteva prescindere dal joypad dell'N64. Stavolta le cose sembrano essere andate diversamente, sia perché la versione per console è stata parecchio migliorata, sia perché l'intera struttura di gioco ha subito dei ritocchi, che hanno avvicinato Turok 2 allo stile di Quake 2, cosa che lo rende ben più adatto a una trasposizione su computer. Poi, come è canone di tutti i sequel, ci sono più mostri, più armi e i livelli sono diventati giganteschi; la struttura generale rimane invariata, con vari mondi collegati da portali e una ricca serie di enormi mostri finali, tuttavia il gioco è ora ben più vario nelle ambientazioni, che non sono più monotonamente legate a un'ambientazione "forestale", ma si dipanano in aree ben variegate tra interni ed esterni. E a completare le differenze con l'originale, manca ora qualsiasi traccia di avversario umanoide: nel primo Turok la specie di nemici più comune era costituita da alcuni goffi soldati armati di lame taglienti o pericolose pistole, che trovavano la morte nella maniera peggiore perdendo sangue da tutte le parti. Questa volta, invece, la minaccia è rappresentata unicamente da mostri, di ben 30 specie diverse.

Se ne avete voglia, potete infierire sui cadaveri e osservare gli zampilli di sangue che essi producono. Se usate l'arma giusta li potete persino far saltare in aria: che bello!

I nemici, le armi e la struttura dei livelli sono stati dunque le aree in cui maggiormente è stata riposta attenzione durante lo sviluppo del gioco. Pretesto per tutto ciò è ancora una volta una trama ricca di intrighi che parte addirittura dal Big

Il lanciafiamme è perfetto per eliminare questo alveare, da cui peraltro escono api grandi almeno quanto orsi bruni.

Ogni missione è presentata da sequenze poligonali che illustrano la situazione e indicano gli obiettivi: questa è l'introduzione iniziale del gioco.

I mostri muoiono esplodendo in una profusione di sangue e altre frattaglie, a seconda dell'arma che utilizzate. Queste larve non stanno avendo vita facile.

Questa brutta bestia che sta cedendo di fronte al nostro Scorpion Launcher è la Mother Boss, senza dubbio il mostro più ributtante di tutto il gioco.

Bang, poco dopo il quale una delle più precoci razze dotate di intelligenza ha cominciato a costruire grandi astronavi per scoprire il mistero della vita. Il più brillante di questi esseri, un tale Primagen, non riusciva però ad accontentarsi di studiare l'origine dell'universo, e voleva anzi andare a colloquiare direttamente con il Creatore per scoprire tutti i misteri dell'alba dei tempi. Per raggiungere il pretenzioso obiettivo, Primagen modificò una delle navi per permetterle di attraversare, pensate un po', nientemeno che l'orizzonte originale degli eventi, e raggiungere così il momento zero della creazione. Naturalmente qualcosa andò storto, a confermare che la superbia e l'eccessiva sete di sapere non portano mai a nulla di buono: la nave andò in pezzi e frammenti di essi si legarono ad alcuni elementi primordiali del cosmo. Ne nacque un'esplosione che sparò Primagen e la sua banda direttamente nell'infinito; come una palla di neve che cade dalla montagna, questo nocciolo alternativo della realtà cominciò a viaggiare, raccattando pezzi di spazio-tempo in giro, e generando la Terra Perduta, una strana entità fisica che esiste in ogni area dello spazio e del tempo, in qualche modo, imprigionata dovunque eppure in nessun posto. Primagen, desideroso di liberarsi da questa prigione, cominciò a escogitare sistemi adatti alla bisogna, facendo capire ben presto di essere una minaccia mica da ridere per l'ordine costituito. Turok, che queste cose non le manda giù, fu il primo a offrirsi volontario per far volare basso il cattivone, ed eccoci qua. Gli scagnozzi di Primagen, i "seeds of evil" del sottotitolo, hanno avuto il compito di trovare e distruggere degli strani Totem di energia, che rappresentano la chiave per la liberazione delle Terra Perduta. Turok, ovviamente, ha il compito di scandagliare questo posto alla ricerca dei dissidenti, proteggere i Totem, e mandare tutti a riposare per qualche altro miliardo di anni.

Il Primagen, grande capo dei cattivi, è l'ultimo ostacolo prima della vittoria; purtroppo svolazza qua e là in modo imprevedibile ed è davvero fastidioso da eliminare.

La modalità Sniper con il fucile al plasma: piazzatevi al posto giusto, guardatevi le spalle e massacrate dall'invisibile...

A partire da tutto ciò, Turok 2 offre 6 livelli che rappresentano l'avvicinamento del nostro eroe allo scontro finale, sulla nave madre di Primagen. L'inizio del gioco, con le sue aree aperte e ricche di vegetazione, ricorda l'originale, ma ben presto ci si ritrova a fronteggiare assurdi nemici in zone ben diverse dal solito. Gli ultimi tre livelli, inoltre, vi mettono di fronte a tre temibili boss finali, preludio al faccia a faccia con il capo

Spesse volte si giunge allo scontro corpo a corpo, vista la veemenza dei nemici nel farsi sotto; in questi casi è opportuno passare subito all'arma giusta.

L'IGUANA IMPAZZITA

Chiunque abbia giocato al primo Turok ricorderà la simpatica scenetta di presentazione del logo "Iguana Entertainment", ovvero il team di sviluppo del gioco. Il lucertolone, tranquillamente appollaiato sul logo in questione, veniva d'improvviso fatto bersaglio di una tempesta di frecce da parte di Turok, dalle quali si difendeva alla bell'e meglio nascondendosi nella boscaglia. Stavolta, però, dopo la prima, minacciosa freccia, il rettile dimostra di essersi organizzato e, come potete vedere nelle immagini, risponde al fuoco con una certa veemenza. Insomma, la distruzione parte addirittura prima che venga mostrato il titolo del gioco... spassoso.

NEXT

TENERE FUORI DALLA PORTATA DEI BAMBINI

L'aspetto determinante del primo Turok erano le armi; l'aspetto determinante del suo sequel sono ancora le armi. Ne avrete ben 23 a disposizione, e scusate se è poco. Alcune sono ereditate dal primo Turok, altre sono del tutto nuove, anche se manca il glorioso Chronoscepter, stavolta sostituito da un altrettanto distruttiva arma atomica, la Nuke, che va anch'essa messa insieme raccogliendone i vari pezzi disseminati nel corso del gioco. Diamo un'occhiata ai 21 gingilli con cui potrete arrecare dispiaceri ai poco simpatici nemici, cui vanno aggiunte le due armi subacquee, la fiocina e il lanciatorpedo; eccoli...

All'inizio avete solo questo: una specie di guanto con un doppio artiglio di dinosauro, utile soltanto negli scontri ravvicinati. Per fortuna non si esaurisce mai e il braccio vigoroso del nostro Turok è instancabile, anche se difficilmente potrete fare affidamento su quest'arma passati i primi cinque minuti.

Una sorta di upgrade dei Talons, il Warblade è un bel pugnalone che vi fa assomigliare a Wolverine. Si usa allo stesso modo dell'arma precedente, anche se in virtù della sua maggiore portata è in grado di scuoiare nemici più grossi. Rimane il fatto che nemmeno il Warblade vi fa stare esattamente tranquilli.

L'arma classica di Turok, una vestigia delle sue origini nativo-americane. Si tratta di un semplice arco, ma potete controllarne la gittata e assestando i colpi esattamente alla testa potete tirarne fuori qualcosa di buono. La cosa più interessante è che potete recuperare le frecce dai cadaveri dei nemici.

Il Tek Bow utilizza sia le normali frecce che quelle esplosive, ed è una delle due armi dotate della modalità Sniper, per colpi da vero cecchino. Si tratta di un'arma che può rivelarsi letale se ben utilizzata, anche se il ritardo con cui le frecce esplodono potrebbe lasciarvi inermi per alcuni lunghi momenti.

La prima vera arma che ricevete nel gioco, è estremamente utile per fare pratica con la questione della mira. Turok può portare con sé soltanto 50 proiettili, e la pistola richiede comunque una certa insistenza per abbattere i nemici più grossi, ma quantomeno l'avrete molto presto nel gioco.

Una versione potenziata della pistola, è più veloce e più distruttiva, anche se la scorta di colpi è esattamente la stessa: se avete una cattiva mira potete ritrovarvi a secco di munizioni nel giro di pochi secondi, quindi siate estremamente parchi...

Da sempre una delle mie armi preferite: la doppietta è affidabile e precisa, e indubbiamente dà molta più soddisfazione di qualsiasi arma high-tech dell'ultima generazione. Utilizza anche dei particolari bussolotti esplosivi, che vanno usati con parsimonia e soprattutto mai a breve distanza.

Si tratta di una nuova arma, che spara una sorta di raggio laser rimbalzante capace di salterellare da una parete all'altra, eliminando qualsiasi cosa riesca a raccattare sulla sua traiettoria. L'effetto grafico è spettacolare, il potere distruttivo interessante, anche se si va un po' troppo a fortuna.

Decisamente modificato rispetto al primo Turok, dove sputacchiava proiettilini blu abbastanza inutili, il fucile al plasma è ora ben più convincente e veloce, ed è la seconda arma dotata della modalità Sniper; fate una bella scorta di munizioni e potete anche dimenticarvi del resto.

In virtù del nuovo sistema di illuminazione dinamica, esistono diverse aree del gioco che è meglio non affrontare al buio; con questa pistola potrete sparare dei flare, di un bel verde luminoso, che vi mostreranno la zona con scintillante brillantezza.

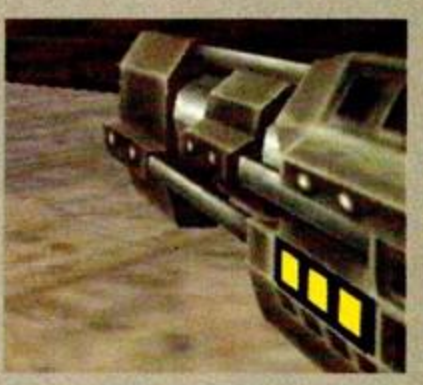
Un'arma da vero cacciatore, questa: addormenta i nemici senza ucciderli. Vi potreste chiedere che razza di utilità possa avere eppure ce l'ha, visto che nel gioco siete in certe occasioni chiamati a utilizzare uno dei cattivi ai vostri scopi, e quindi lo volete vivo...

Una delle armi più spettacolari da vedere, è un upgrade della precedente: spara delle temibili scariche elettriche che immobilizzano il nemico e possono in certi casi uccidere, visto che l'arma può essere caricata per funzionare a diversi livelli di intensità.

Una chaingun al plasma! Nessuna controindicazione per questa splendida arma, eccezion fatta per la sua netta tendenza a divorare le preziose munizioni. Una delle più distruttive, delle più belle da vedere e delle più efficaci armi del gioco. Compratela!

Una gingillo da veri duri, questo: si tratta di una specie di freesbee uncinato che vi ritorna in mano, dopo aver fatto fuori il bersaglio e aperto grosse voragini nella pancia degli sventurati che stanno fra i piedi. Il brutto è che siete senza difese finché non vi ritorna fra le mani:...

Ricordate il lanciamissili del primo Turok? Questa è la versione 2.0, con ricerca calorica e targeting automatico. Basta sparare e poi godersi lo spettacolo dei quattro razzetti che fanno volare la malcapitata creaturina. Da usare con estrema parsimonia.



Ripreso esattamente dal primo Turok, il lancia granate spara delle piccole bombe che rimbalzano qua e là fino alla detonazione, in occasione della quale fareste bene a trovarvi a debita distanza. Molto bello l'effetto, e grande utilità strategica.

Queste sfere di luce accecano i nemici e li stordiscono abbastanza a lungo da permettervi di farne ciò che volete. I più timorosi rimangono accecati al punto tale da morire. Utile, specie con i nemici che si trovano a loro agio al buio (i Blind Ones...).

Senza dubbio la più divertente: effettua il targeting automatico alla testa, poi invia una sonda che si inserisce nel cranio del nemico e fa esplodere tutto. Purtroppo non funziona se l'oggetto del vostro interesse porta un elmetto o non mostra alcuna attività psichica.

Volete lasciare un regalino a chi passa dopo di voi? Utile soprattutto nel multiplayer, il posamine semina delle tremende bombe capaci di far letteralmente saltar via le gambe agli avversari, e persino di fare a pezzi quelli meno tosti. Divertente, e non vi si ritorce neppure contro.

Il caro, rassicurante, vecchio lanciafiamme. La grossa novità è che spara fuoco a poligoni, per un effetto visivo e materiale davvero devastante. Gli oggetti della sua attenzione bruciano di vera passione. Come le altre armi più potenti, consuma parecchio.

E per un Chronoscepter che se ne va, una Nuke che arriva... lenta da morire nel caricarsi, pericolosa da usare, ma letteralmente devastante. Provoca una sorta di esplosione atomica, ben maggiore della paragonabile arma presente nel primo Turok. Per il mostro finale.

Il Charge Darts Rifle paralizza i nemici con una forte scossa elettrica; costui è leggermente costipato, ed è ora di farlo esplodere nella maniera che riteniamo più opportuna....

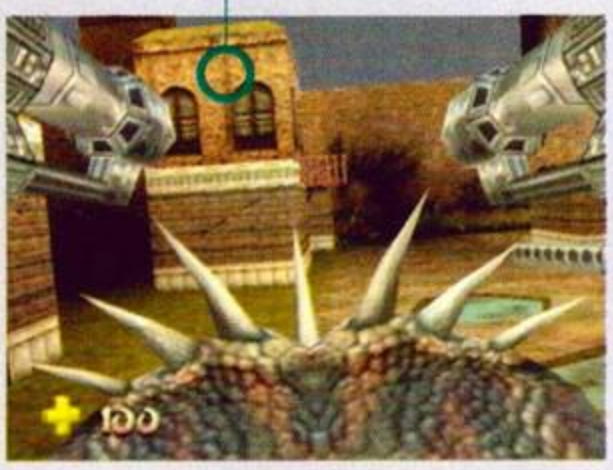
supremo. Primo di questi boss è il capo dei cosiddetti "Blind Ones", delle strane creature cieche che vivono nell'oscurità; singolare, dunque, come il loro mentore e comandante sia in realtà un enorme occhio. Il boss del quinto livello ricorda invece una vecchia conoscenza del primo Turok, essendo un'enorme Mantide che ha il brutto vizio di spararvi addosso la sua progenie. Il sesto livello vi offre invece la possibilità di osservare uno dei mostri più disgustosi che si siano mai visti in un videogioco, la temibile Mother. Se volete farvi una vaga idea di tutto ciò, troverete conforto nelle foto di queste pagine....

L'anima originale di Turok è rimasta intatta: grande frenesia dell'azione, specie nei livelli avanzati, grandi quantità di armi e grandi massacri, anche grazie a diversi accorgimenti grafici che vi permettono di sventrare i nemici come meglio preferite, assistendo alle loro ultime convulsioni. La struttura generale del gioco è tuttavia leggermente cambiata, ed è ora più "adulta", meno fracassona e sostanzialmente meno simile a un gioco per console. Grossa differenza, in questo, la fa l'intelligenza artificiale dei nemici, grave problema del primo

Turok: niente più avversari che spuntano dal nulla e vi corrono semplicemente contro, ma vere e proprie bestie assetate di sangue che sparano, saltano, si nascondono e vi tendono imboscate di ogni tipo. Peccato, a tal proposito, che una certa riflessività dell'azione ben presente nei primi livelli si perda col proseguire del gioco, che propone invece sessioni di massacro sempre meno ragionate. Ma ci sono altre novità interessanti: prima di tutto la

Il passaggio da un livello all'altro avviene, come nel primo Turok, grazie a dei portali luminosi che fungono da warp dimensionale.

Nel secondo livello potete salire in groppa a un docile Triceratops: possiede una sola arma, due enormi cannoni, peraltro più che sufficienti a seminare distruzione per tutto il livello.



possibilità di controllare un dinosauro buono, un gigantesco Triceratops che vi accompagnerà nel secondo livello; poi, una modalità Sniper alla MDK, che vi consente di utilizzare due armi acquattandovi ove preferite, eliminando senza essere visti. Le armi stesse rimangono l'attrattiva fondamentale del gioco, e per questo le trovate illustrate singolarmente in queste pagine.

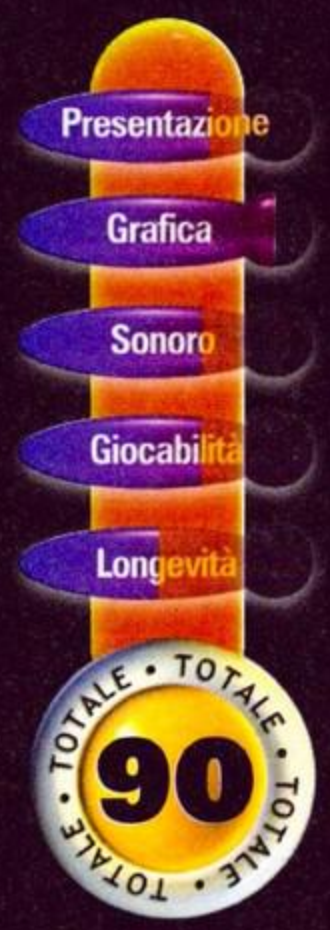
Jacopo Prisco

PC

Probabilmente ricorderete che non avevo affatto apprezzato il primo Turok, da alcuni stranamente ritenuto uno dei migliori shooter 3D all'epoca: mi pareva non foss'altro che una maldestra trasposizione di un gioco per console, del tutto inconsistente e decisamente inadatto a sostenere lo scontro con la concorrenza su PC, già allora di calibro ben superiore. Turok 2 arriva in un momento nel quale di certo non possiamo lamentarci in fatto di sparatutto, tant'è che il paragone con giochi come Sin o il meraviglioso Half Life non è neppure da fare, specie in quanto a struttura di gioco. Eppure, Turok 2 offre ben più dell'originale, ne corregge i pesanti difetti e si propone come un piacevole diversivo, non troppo complicato né eccessivamente cerebrale, ai mostri sacri del periodo. La grafica è spettacolare, le armi divertenti, le sequenze di intermezzo che costellano il gioco, per quanto non certo effervescenti, tengono legati alla trama e mantengono alto l'interesse, l'aggiunta della modalità multiplayer è più che ben accetta. Insomma, il giochino che era Turok si è evoluto in un titolo di ben altra levatura, che può dire la sua e che farà senza dubbio la gioia di chi, nonostante tutto, aveva già apprezzato l'originale.

HARDWARE

L'acceleratore grafico da 4MB è richiesto, e sono supportati tutti i maggiori chipset. Risultati particolarmente interessanti si ottengono naturalmente con una Voodoo2, le cui capacità eccezionali in fatto di giochi di luce sono ben sfruttate, e con chipset adatti al 3D come il Riva TNT. Il sistema minimo prevede un P166 con 24MB di memoria, anche se non mi sento di consigliarvi meno di un Pentium 2, per quanto di fascia bassa. Il sistema ideale per giocare a Turok 2 è composto da un P2 veloce (333MHz+), 128MB di RAM e una Voodoo2. Il metodo di controllo ideale è quello classico, mouse e tastiera, anche se è presente il supporto per i più diffusi joypad e joystick, tra cui il SideWinder.



STAR WARS ROGUE SQUADRON

E se nella calza della befana, invece dell'orso Ciro (il noto pupazzo che, senza colpo ferire, ha il coraggio di dire "lamme bell' quaglio!" e "Ao, ao io so' Ciro!") aveste trovato le chiavi di un X-Wing e un Holocron con una richiesta d'aiuto?

"È una squadra di disperati che combatte la tirannia dell'Impero per la pace. Dodici uomini con un solo ideale, un'innata abilità nel volo e la Forza come alleata..."- Generale Rieekan, comandante durante l'evacuazione del pianeta ghiacciato di Hoth.
Chi è lo sconsiderato amante di Star Wars che non conosce la mitica squadriglia Rogue, l'unica che può vantare personaggi del calibro Wedge Antilles, Luke Skywalker e Wes Janson? Se avete alzato la mano, o più semplicemente state fischiettando facendo finta di niente, allora sarete sicuramente tra quelli che sono ancora convinti che uno dei piloti morti durante l'attacco alla prima Morte Nera sia stato riciclato per il Ritorno dello Jedi... Nulla che una buona seduta in un bar di Mos Eisley col sottoscritto non possa risolvere!
Ottimo, per prima cosa parliamo dell'origine di questa squadra... Non vi addormentate, ok?

V-Wing? Ma si può sapere quanti ce ne faranno provare di "Wing" prima della fine del millennio? A, B, E, T, V, X, Y, non è che sono solo una scusa per far imparare l'alfabeto ai bambini ribelli?

TANTO TEMPO FA, IN UNA RIVISTA LONTANA LONTANA...
Facciamo qualche passo indietro: la battaglia di Yavin, Guerre Stellari. La prima Morte Nera era ancora operativa e si preparava per l'attacco definitivo alla base ribelle. Come sicuramente ricorderete, i caccia che l'attaccarono erano divisi in due squadriglie: la rossa e la oro. Durante l'azione, dei 24 piloti originariamente presenti ne rimasero solo tre (2X-Wing e un solo Y-Wing): le basi di quel team che da allora si fece chiamare Rogue (bandito).
Ora, cronologicamente ci troviamo tra "Guerre Stellari" e "L'Impero Colpisce Ancora". La base sul pianeta Hoth non è ancora stata ideata e l'unico pensiero nella testa di questi assi è di creare qualcosa in grado di tenere a bada il nemico e dar fiducia a coloro che l'hanno persa.
Capeggiati da nientepopòdimeno che Luke Skywalker (Luca Camminatoredeicieli), i dodici

Corellia, patria di Han e Wedge. L'impero ha spedito qui parecchi bomber e Camminatori, a voi il compito di fermarli!

Raid come questo per fermare l'avanzata imperiale in città del genere non saranno rari... State solo attenti a non andare contro qualche palazzo: le vecchiette che li abitano non sarebbero contente!

Nell'apposita sezione, ecco le notizie sui piloti più importanti del gruppo (ridicola quella di Kasan Moor)... No, le info del box non le ho prese da qui, state forse mettendo in dubbio le mie conoscenze starwarsiane?

Gli unici stacchi tra una missione e l'altra saranno questi piccoli scambi d'opinione tra i piloti... un po' pochino, no?

A seconda del caccia che si starà guidando, la visuale andrà selezionata con cura. In questo caso la "F6" è la migliore per sganciare bombe e salutare gli amici a casa...

"Hey, Cloud City!", "Ma no, ti ho appena detto che il pianeta non è Bespin! Quella è una semplice città volante atta alla raccolta del solito gas che sale nell'atmosfera."

piloti che successivamente saranno scelti per rappresentare gli ideali ribelli diventeranno una vera e propria leggenda: saranno i migliori in assoluto, per l'Imperatore una vera spina nel fianco, per Darth Vader un cetriolo un po' più indietro... Quando salterà fuori una missione impossibile da portare a termine o qualche improvvisa incombenza, il Gen. Rieekan non potrà che contare su due fattori: siccome però il primo sarà normalmente occupato col Joker e il Pinguino, la scelta non potrà che ricadere sui dodici eroi che, spuntati fuori dalla Roguecaverna (in quel periodo sarà una moda), entreranno in azione seminando panico tra i TIE nemici. Signori, questa è la loro storia...

UNA SQUADRA DI FURFANTI

In effetti sul suddetto team sono stati scritti un'infinità di storie, fumetti vari e addirittura un musical, ed era inevitabile che prima o poi spuntasse fuori anche un videogioco, soprattutto in questo periodo in cui è imminente l'uscita di un altro film sul mondo di Luke Skywalker, Darth Vader e amici: "Phantom Menace" (infatti c'è un box che lo riguarda!).
Ma cosa è esattamente questo Rogue Squadron 3D?
Essenzialmente si può definire uno "Shadows of the Empire" con la testa per aria... Un insieme di missioni in cui, nei panni di Luke Skywalker, dovrete dare il meglio del pilota che c'è in voi sbaragliando l'Impero e sostenendo la causa. Detto così il gioco sembra molto semplice e in effetti lo è davvero! Beh, almeno lo sono i suoi concetti di base: seguire le direttive che il Generale Rieekan vi darà di volta in volta, portandole a termine e perdendo al massimo due delle tre vite a disposizione per ogni livello. Al termine di ogni sezione, a seconda che ce l'abbiate fatta o meno, vi verrà dato un punteggio in base al vostro comportamento in volo: a seconda del tempo che ci avete impiegato, della percentuale di nemici abbattuti, della vostra precisione e della quantità di compagni salvati (la base per la sopravvivenza di una squadra è proprio saper coprire gli

La selezione del caccia avverrà in un hangar di una nave orbitante. Tra le altre, qui potrete anche vedere anche il Millenium Falcon... Non è che finendo tutte le missioni con l'oro si potrà anche usarlo?

EPISODE I: PHANTOM MENACE

E' inutile che lo neghiate: state aspettando il primo episodio della serie come manna dal cielo.
Come tutti sapranno ormai, il film è stato scritto, diretto e coprodotto dallo stesso George Lucas, la trama verterà quasi completamente sulla vita del giovane Anakin Skywalker da bambino (8 anni!), parlerà delle sue scelte e, naturalmente, dei motivi reconditi che l'hanno poi spinto a divenire l'ultimo Signore dei Sith: Darth Vader! Gli attori andranno da Liam Neeson (Schindler's List, Michael Collins), qui nei panni di un cavaliere Jedi che ha particolarmente a cuore le sorti di Anakin, a Ewan McGregor (Trainspotting, Nightwatch), un Obi Wan versione ventenne; da quella principessa gnoccolona di Natalie Portman (I professionisti, Mars Attacs!. Tutti dicono I Love You di Woody Allen) a Samuel L. Jackson (Pulp Fiction, Jackie Brown).
Tra le altre cose interessanti, si potrà finalmente vedere la faccia dell'Imperatore prima della trasformazione in quello zombie che tutti conosciamo, quella di uno Yoda con due basette hippy che lo XAM gli fa un baffo, l'enorme sala del consiglio dei Cavalieri e altre chicche niente male (l'avete visto il trailer, no?).
Diverse voci dall'interno dicono che gli incredibili effetti speciali servano solo a far chiudere un occhio sulla trama piuttosto leggerina, comunque vadano le cose sono sicuro che chiunque andrà a vedere il film non si potrà certo lamentare. Io naturalmente sarò alla prima sia a Melzo (non è per far pubblicità gratuita ma si sta parlando di uno dei più bei cinema d'Europa, ideale per 'sti film) che a Milano, tentando di eguagliare il record dello scorso anno con la visione ininterrotta di tutti e 4 gli spettacoli... Magari per sicurezza mi porterò un ferro di bantha!
Ah, un ultima cosa tanto per raffreddare i bollenti spiriti: dal sito della Lucas e da quello ufficiale di Star Wars, sembra che qui in Italia la prima del film ci sarà a metà settembre e non, come si sperava, in concomitanza con l'uscita primaverile americana. So, stay tuned!

FBS

Eccolo: il mio caccia preferito in formazione d'attacco in un canyon... Non è carino?

NEXT

DODICI PAZZERELLONI... OK, QUALCUNO DI MENO

La nota squadra ribelle ha avuto parecchi piloti in gamba tra le sue file. Dopo essersi formata dai resti della squadriglia Rossa della battaglia di Yavin e aver raccolto lungo il cammino altri personaggi a dir poco egocentrici, la Rogue si affermò come il miglior conglomerato di pazzoidi decorati nella storia. Eccone qualcuno dei più famosi o, quanto meno, di quelli che sopravvissero più a lungo. Se voleste sapere qualcosa di più sugli altri fatevi un giro in rete!

LUKE SKYWALKER: Cavaliere Jedi e protagonista dell'intera saga. Figlio di Anakin (Darth Vader), fratello di Leia (noooo, vi ho rovinato la sorpresa?) e lontano parente della famiglia Boccasana (quella delle pastiglie), questo ragazzo si è fatto le ossa su Tatodine per poi intraprendere la carriera di "ribelle" in seguito all'arrivo di due ben noti droidi sul suo pianeta: C1P8 (R2D2 in lingua originale) e D3BO (C3PO). Il resto è storia.

ZEV SENESCA: Rogue 2 ne "L'Impero Colpisce Ancora", colui che ha ritrovato Han e Luke su Hoth dopo lo scontro col Wampa; perderà la vita per la difesa della base segreta ribelle sul pianeta. L'attore che lo ha impersonato è stato visto anche in Higlander nei panni del marine che tenta di sparare a Kurgan nel vicolo beccandosi un metro di lama nella panza!

WEDGE ANTILLES: tanto di cappello. Wedge, divenuto Generale sei anni dopo gli eventi dell'ultimo film, ha partecipato a ogni missione ribelle degna di tale nome: era al fianco di Luke e Biggs Darklighter durante l'attacco alla prima Morte Nera, ha fatto da supporto a Lando Calrissian nella distruzione della seconda e si è messo addirittura a ballare con gli Ewok nella festa al termine del Ritorno dello Jedi (un fatto che da solo dimostra il suo fegato!)... Sarà lui a prendere il comando della squadra Rogue quando Luke abbandonerà il ruolo, e continuerà a non accettare promozioni di grado solo per restarne a capo.

DEREK "HOBBIE" KLIVIAN: disertore dell'Impero, fa anch'esso parte dello "zoccolo duro" dei Rogue. E' molto abile in combattimento e ha una fortuna sfacciata visto che le poche volte che è stato abbattuto è sempre riuscito a sopravvivere indenne. Lo si può vedere ne "L'Impero Colpisce Ancora" con su la cuffietta bianca della nonna, è Rogue 4, quello che dice "2 caccia contro i caccia stellari?".

DACK RALTER: lo potete vedere chiaramente durante la battaglia di Hoth come cannoniere sullo Snowspeeder di Luke. Purtroppo, forse a causa della sfiga che si porta dietro il Cavaliere Jedi, perirà proprio durante l'attacco contro un AT-AT imperiale.

WES JANSON: cannoniere di Wedge durante l'attacco su Hoth e il primo a tirare giù un camminatore AT-AT col trucchetto del cavo da rimorchio. È uno dei pochi a essere tuttora nella squadra dei Rogue e, visti i suoi meriti in battaglia, non è difficile capirne il motivo.

TYCHO CELCHU: dire che questo personaggio è duro a morire è poco. Ne "Il Ritorno dello Jedi" è quello che, dopo essere entrato nelle viscere della seconda Death Star con un A-Wing, decide di tornare verso la superficie così da portarsi dietro un po' di TIE alleggerendo il lavoro di Lando e Wedge. Si dice abbia avuto una storia sentimentale con Jabba.

Una stazione di rifornimento per Camminatori, l'obiettivo ideale per dimostrare quanto valga un Airspeeder... Quello dietro di me (Luke) è Dack Ralter (vedi box), ma sono sicuro che lo sapevate.

un cargo, attaccare un'installazione imperiale, salvare qualcuno, ecc... Poi vi sarà la scelta del mezzo con cui affronterete la perigliosa missione: X-Wing, A-Wing, Y-Wing, V-Wing o Airspeeder, selezione che sarà comunque dettata da una disponibilità preprogrammata e dai

Penultima fatica: Thyferra, patria del famoso liquido medicinale Bacta. Non perdonerò mai quelli della CTO che in Jedi Knight ne hanno tradotto il nome con "scorie radioattive"!

Nell'atmosfera di un pianeta molto simile a Bespin, la nostra Squadra Rogue dovrà distruggere i serbatoi Tibanna imperiali, badando bene di non far saltare quelli civili... molto divertente!

Tatooine, un piccolo villaggio è stato attaccato... Come "è Mos Eisley!", ma l'avete vista la Special Edition del primo film? La città sarà dieci volte questa (da notare comunque le ombre sotto i veicoli)!

altri quando serve!), vi verrà assegnata una medaglia d'oro, d'argento, di bronzo o, nel peggiore dei casi, di mirra... pardon, di latta.

Inutile dire che se non riuscirete a finire il gioco collezionando tutte medaglie d'oro la vostra donna vi lascerà, vi s'incendierà la casa e, peggior cosa, al vostro cane verrà la cacarella... tanto senza casa non è che ve ne dovrebbe importare più di tanto!

Ma ecco come si svolgerà una tipica missione del gioco. Per prima cosa vi sarà l'immancabile briefing nel quale vi sarà spiegato quello che andrà fatto: proteggere

risultati ottenuti nelle missioni precedenti. Se avete avuto dei buoni risultati o avete già superato quella missione con un certo mezzo, anche altri saranno accessibili, sempre nell'ambito di quelli previsti.

Ma eccovi in volo. Come scoprirete immediatamente (io facendolo mi sono insabbiato subito con una certa leggiadria!), la visuale potrà essere settata a piacimento sfruttando una delle otto telecamere disponibili: da dietro il veicolo (la più spettacolare), da sopra l'abitacolo (la più utile), dall'interno (la più ciecata) o intorno (sopra, sotto, sottosopra, di fianco, in mezzo, da dietro e altre posizioni tutte mostrate nel kamasutra con tanto di disegni). Indipendentemente da quella che sceglierete, i controlli saranno sempre gli stessi (ma va?), quello che cambierà sarà però l'inclinazione del mezzo rispetto

Poteva mancare? No, dico... poteva mancare? 'Sta scena sembra presa pari pari da "Shadow of the Empire", l'unica novità sono forse le ombre ben più "dinamiche".

Di attacchi nelle profondità dello spazio neanche l'ombra, i nemici più pericolosi non saranno Star Destroyer o incrociatori vari, ma soprattutto AT dei tre tipi (il terzo è il PT, Personal Transport), turbolaser e postazioni lanciamissili.

Se i TIE Bomber bombardano, i TIE Interceptor intercettano e i TIE Advance avanzano, cosa fanno i TIE Cake (che non esistono ma ho dovuto inserire per la battuta)?

Una delle poche missioni in cui invece di Luke impersonerete Wedge (dopo Il Ritorno dello Jedi). Questo è l'attacco a Calamari, il pianeta natale dell'Ammiraglio Ackbar; come è scritto nei fumetti della Dark Horse (Star Wars: Dark Empire), dovrete usare i V-Wing per fermare il nemico...

Le possibilità di guardare fuori dal finestrino e di vedere dal cockpit della nave non sono molto utili: solo metà schermo visibile!

alla telecamera e, di conseguenza, la facilità di centrare il nemico; proprio per questo, invece di un singolo mirino, ne sono stati messi due a una certa distanza l'uno dall'altro, così che, proiettando un ipotetico puntatore verso il nemico, si riuscirà sempre a capire dove i vostri laser andranno a parare... Un concetto semplice (non da spiegare) che comunque comprenderete immediatamente non appena salterete nel mezzo.
A proposito di mezzi: ognuno avrà le proprie armi caratteristiche, si andrà quindi dai quattro laser e missili protonici dell'X-Wing ai due cannoni e missili a concussione dell'A-Wing (un mito!), passando poi dalle bombe dell'Y-Wing al cavo da rimorchio dell'Airspeeder. Oltre a ciò ogni mezzo avrà anche una modalità extra, una sorta di "sorpresina" utile nei momenti d'emergenza: per l'X-Wing saranno le "lastre a S" (le ali, tanto per citare l'orrenda traduzione in Guerre Stellari), che chiudendosi forniranno al veicolo velocità maggiore impedendogli però di fare fuoco, per il Y-Wing i cannoni ionici utili a disabilitare i mezzi nemici, e per il V-Wing un reattore di fuga che fornirà una spinta in più.
Fortunatamente per voi, queste non saranno comunque le uniche disponibilità in fatto di armi: nel corso della storia, potreste imbattervi in laboratori di ricerca che, se fatti saltare, rilasceranno dei cubi bonus contenenti missili a ricerca, bombe intelligenti (per gli esami di fine anno) e a grappolo, che dalla missione seguente saranno montate sui vostri caccia. Tutto chiaro? Ottimo. Se vi intriga l'idea del gioco non vi resta che dare un'occhiata a ciò che pensa il sottoscritto e poi, se proprio ne avete il fegato, continuare a sfogliare la rivista! Ahahahah, come sono Oscuro!

Fabio "FBS" Simonetti

PC

Come mi ha giustamente suggerito MA, Rogue Squadron è un arcade da console, punto e basta.
Ok, va bene, cercherò di essere un po' più preciso. RS si può definire uno "Shadows of the Empire" un po' più specifico: non vi saranno sezione appiedate o cavalcate a bordo di uno Swoop ma solo su mezzi volanti, X-Wing, A-Wing e compagnia bella. Questo fatto ha il merito di rendere il gioco meno frammentario di SOTE ma allo stesso tempo di farlo meno vario, quindi se non avevate apprezzato le sezioni in volo del primo titolo, ora certamente non apprezzerete questo RS. Per quanto mi riguarda ho trovato Rogue Squadron abbastanza divertente, soprattutto nelle missioni avanzate.
L'impostazione arcade è ideale per le persone che non vogliono impazzire coi comandi ma semplicemente afferrare un pad e buttarsi nella mischia, anche se, parlando della famosissima squadriglia Rogue, mi sarebbe piaciuto sentire gli altri piloti più vicini, di vederli più operativi...
Molte volte sembrerà di far parte di questa squadra ma la sensazione però durerà poco: il tempo necessario per rigiocare la missione e scoprire che i fatti si ripeteranno in maniera identica, questo perché il più delle volte il nemico seguirà schemi fissi nell'attacco delle postazioni, niente IA avanzatissime ma semplicemente percorsi predefiniti e minime variazioni di rotta a seconda della vostra vicinanza.
Le missioni, come probabilmente ho già avuto modo di dire, sono una quindicina, non molte in effetti, e l'idea di dare un voto a ciò che si è fatto (le medaglie) potrà si spronare i piloti a migliorarsi di continuo, ma certamente dopo aver ripetuto per la settima volta una missione non credo possa troppo convincerli a ripassarsela solo per abbattere un paio di caccia in più... Fortunatamente la grafica è stata migliorata dall'ultima volta, con modelli fatti meglio, effetti di luce ed esplosioni che, tutto sommato, non sono affatto male. Sotto questo punto di vista, l'unica cosa negativa rimane il clipping, che ha ancora bisogno di migliorie, soprattutto per i poligoni che acquistano risoluzione così di botto: prima ammassi grigi e poi di colpo oggetti texturizzati...
Insomma, RS è un gioco senza fronzoli, un arcade semplice fatto per essere giocato, niente di più (non ci saranno filmati che vi faranno sbavare) e niente di meno (alla fine potreste benissimo divertirvi), peccato solo che si sia ancora lontani dalla perfezione. Provandolo potreste anche decidere che è il gioco che fa per voi, io certamente sono dell'idea che serva qualcosa di più per lo Star Player, e voi?

HARDWARE

Come dice la pubblicità del prodotto: "il lasciapassare" è una scheda 3D PCI o AGP da 4MB che supporti le Direct 3D o le Glide (Voodoo e sorelle); oltre a questo, il minimo suggerito è un P166MHz con 32MB di RAM, una scheda sonora 16 bit e un bel joypad (non un Joystick come è consigliato: questo NON è un simulatore di volo!).
Avendolo provato anche su un P133MHz con 32MB di Ram e Voodoo2 posso dirvi che pure in questo caso il gioco non si muove così male, anche se naturalmente quelli abituati a veder girare Doom su 'sta macchina "potrebbero" notare una certa differenza...

UPRISING 2™

LEAD AND DESTROY™

GIOCO E MANUALE IN ITALIANO

COMANDA, DISTRUGGI... RICACCIALI ALL' INFERNO

Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

WINDOWS CD-ROM PC

Viale Cassala, 22
20143 Milano
Tel. 02 833121
Fax 02 83312300
ubisoft@ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.ubisoft.it

"Uprising 2™", "Lead and Destroy™", Cyclone Studios, 3DO e i rispettivi loghi, sono marchi registrati di The 3DO Company. Tutti i diritti riservati. "Uprising™2", Lead and Destroy™", Cyclone Studios e i rispettivi loghi sono marchi di The 3DO Company. Tutti gli altri marchi citati appartengonoai rispettivi proprietari. Cyclone Studios è una divisione di The 3DO Company. Pubblicato da Ubi Soft Entertainment

Go Action

C'è ancora qualcuno che ambisce pazzamente a indossare i (vecchi) panni di Tom Cruise ed emulare le sue gesta nel celeberrimo film Top Gun? Sotto, allora: c'è morte e gloria per tutti.

Ecco una fabbrica di armi nucleari di Saddam Hussein: fuoco e saluuuto.

Dopo l'orripilante serie degli ultimi capodanni trascorsi, per il 1998 mi ero ripromesso di combinare qualcosa di eclatante e, in effetti, i 2000 chilometri che mi sono sciroppato nel giro di tre giorni, solo per trascorrere 48 ore nell'incantevole Praga, parlano da sé. Dotato di una BMW di dieci anni, senza luci anabbaglianti, Mastro Tajana ci ha condotti verso la Repubblica Ceca, ignorando bellamente i limiti di velocità delle autostrade austriache, fra l'altro analoghi ai nostri. E fu così che, dopo otto chilometri in cui fummo tallonati dalla polizia (in borghese), al mio compare venne la brillante idea che qualcosa non andasse perfettamente. "Tranquillo", ribatté il Warren (il terzo lato del triangolo della morte), "devono essere due tipi che, sgamati come noi, hanno pensato bene di starci dietro per fregare la polizia". Morale: 200 carte di multa, comprensivi anche di assenza del bollino richiesto per scorrazzare sulle autostrade dell'appendice della Germania (ritenere l'Austria una vera nazione è un'impresa intellettuale per me inavvicinabile).

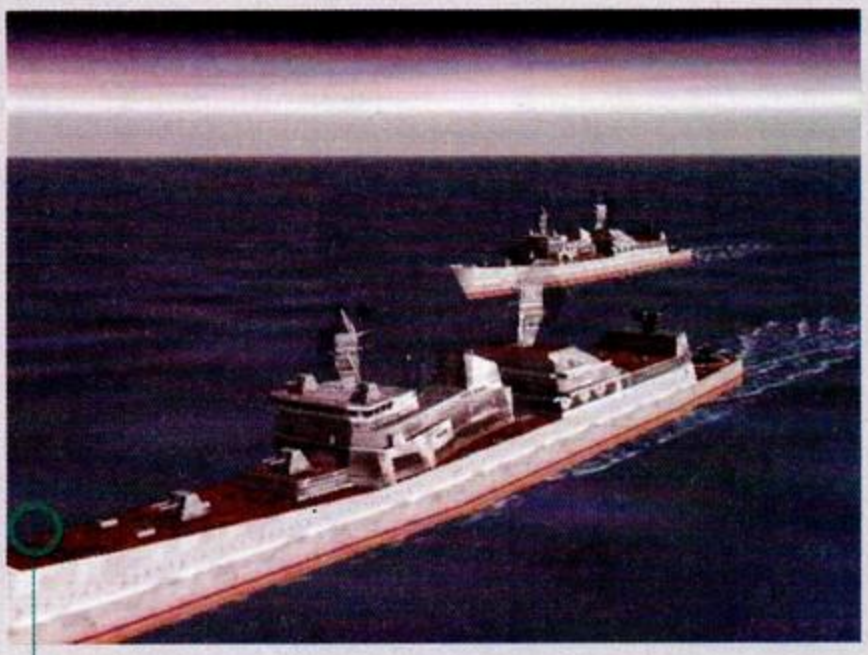
Ho inquadrato da vicino l'effigie del dittatore stampigliata sul lato della fabbrica. Notate che stiamo passando a dieci centimetri da quell'immenso palo, ma ciò malgrado l'aereo regge bene.

Non mi azzarderò a raccontare i memorabili eventi che hanno reso la notte di capodanno assolutamente indimenticabile: rischierei di degenerare nella banfa involontaria (ossia quella che sembra un insieme di fanfaronate) e ormai non ho più lo spirito dei tempi passati. Quello che conta è un inizio dell'anno scoppiettante, che mi sta facendo lentamente salire da imbellito a raggiante; dal momento che a febbraio attendo un evento che potrebbe trasfigurarmi del tutto, per l'occasione ho inventato il massimo livello di ascetismo di una persona, immaginando una corona d'alloro in testa in segno di eterna gloria [piccola parentesi: aspettatevi un addendum del mio dizionario verso il mese di agosto - quando sono imbellito, la mia produzione intellettuale di concetti inutili aumenta vertiginosamente]. Poiché è proprio in occasione di previsioni come questa che si rischia l'imbarbarimento più ignobile, tronco con un taglio reciso l'aneddotica di apertura e vengo al dunqueT.

Eccoci alla fase di armamento del nostro velivolo, durante il quale le opzioni sono estremamente limitate: altro che Total Air War!

Top Gun fu un titolo che si aggiudicò la copertina di TGM nell'era pre-banfa, ossia poco meno di tre anni fa; il simulatore di volo si dimostrò un prodotto tutto sommato gradevole, caratterizzato da un'impostazione prettamente arcade e da una serie di filmati che avrebbero dovuto ricreare l'atmosfera della celebre pellicola. Ricordo che per impostazione arcade intendo una scelta dei programmatori per la quale il numero di comandi da tastiera e di procedure richieste per effettuare le operazioni è ridotto al minimo; stando così le cose, il giocatore si deve concentrare unicamente sui combattimenti, essendo le missioni generalmente progettate in modo da condurre velocemente allo scontro frontale. La realtà è tutt'altra cosa, ma molti preferiscono giochi di questo tipo ai simulatori più consueti. Personalmente sono agli antipodi con questa filosofia, ma da bravo recensore (...) comprendo i gusti di tutti e mi calo anche nei panni di chi non vuole rinunciare all'ebbrezza di pilotare un caccia a reazione, senza per questo occuparsi di decine di procedure e manovre.

Con Top Gun Hornet's Nest, la MicroProse tenta la strada del rilancio di un prodotto il quale, a



Dopo dieci tentativi, sono riuscito a visualizzare queste navi senza il bug dell'arcobaleno. Belline, direi.

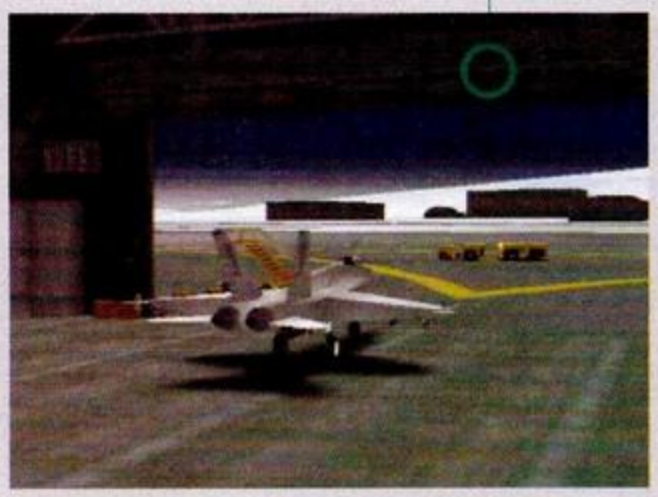
mio avviso, quello che aveva da dire lo ha già detto tre anni fa. Per altro, quasi nessun titolo degli ultimi tempi (mi riferisco ai simulatori imperniati sui caccia) offre delle sequenze animate fra una missione e l'altra per rendere l'ambientazione più plausibile. I filmati presenti nel titolo sono quelli risalenti al film, ma la qualità di riproduzione non è sicuramente qualcosa di straordinario: il solito, orribile e vetusto formato standard di Windows che non utilizza tecniche di compressione e offre una qualità mediocre a pieno schermo. È bello sapere che qualcuno si dà da fare per ideare algoritmi di compressione sempre più efficienti (mi riferisco allo standard MPEG-2) e nessuno li usa, con la scusa che non tutto l'hardware attuale lo supporta.
Il manuale del gioco fa il suo dovere, spiegando tutto ciò che c'è da sapere per portare in aria il proprio F/A 18 Hornet; la sensazione che il titolo sia in realtà un remake della versione precedente la si riceve proprio dalla manualistica, dove la procedura di configurazione del joystick cita nientemeno che il CH Flightstick Pro, un modello che ha pressappoco l'età del Duspis. Dopo aver caricato il programma, scopriamo con letizia che è possibile cimentarsi unicamente nell'azione istantanea e nella prima delle campagne disponibili. Propendiamo chiaramente per la prima opzione, dopodiché è tempo di fare conoscenza con l'engine del gioco, il quale si avvale fra l'altro delle schede accelerate unicamente per innalzare il frame rate. Dalle foto che ho scattato direi che si può convenire immediatamente con il fatto che la qualità della grafica è decisamente scadente. Anzitutto, mancano quasi completamente gli effetti speciali e se siete stati abituati a texture ultra-dettagliate, cielo con migliaia di sfumature ed effetti di trasparenza del fumo ed esplosioni, nel nostro caso vi sembrerà di fare un salto nel passato remoto. Anche i velivoli sono realizzati con uno scarsissimo numero di poligoni, pertanto direi che è meglio fermarsi qui e venire a parlare dell'interfaccia di gioco. Anche qui non c'è da fare i salti di gioia, dal momento che le informazioni necessarie per governare il proprio aereo e cercare di stendere il maggior numero possibile di nemici sono presentate nella classica maniera molto in voga tre anni fa: cockpit austero, con tutti i dati di volo collocati sull'HUD, nonché sezione inferiore dello schermo ad accogliere qualche pannello multifunzione, con i quali non è possibile interagire. Se pensate che la visuale sia un po' troppo ridotta, potete togliere di mezzo la carcassa dell'aereo, ottenendo qualcosa di molto simile ad Advanced Tactical Fighters dei Janes. A dire il vero, per individuare i nemici e comportarsi di conseguenza, non è necessario molto altro e i sistemi di puntamento vengono utilizzati mediante la pressione di pochissimi tasti. Perfino colpire qualcosa a terra è un'operazione estremamente semplice, tanto che dopo i primi tentativi ci si potrà già ritenere esperti.
La prima campagna ne cela altre, più impegnative, ma quello che conta è l'organizzazione delle missioni, rigidamente lineare: fatevi uccidere e dovrete rigiocare la missione fino al suo superamento e via di questo passo. Se non altro, sentire gli elogi del proprio superiore dovrebbe spingere i patiti del film Top Gun a sbalordire i propri parenti, come le prozie e i bisnonni, compiendo ogni genere di acrobazia.

IL BARONE

Ecco un'immagine tratta dai divertenti filmati, purtroppo di qualità appena discreta.

Volo radente sopra il mare, tanto il rischio di aspirare acqua nei motori e di precipitare è pressoché nullo.

Il decollo, come l'atterraggio, è una manovra pressoché scontata, in grado di non impensierire nemmeno il mio papy.



Eccoci al rifornimento in volo: malgrado questa sia una sequenza animata, la qualità del fondale è... agghiacciante. Merito della temperatura?

PC

D'accordo, Top Gun Hornet's Nest è un prodotto arcade e nessuno può lamentarsi del fatto che il modello di volo è quello che è, come pure dell'estrema semplicità dell'interfaccia, che ci fa solamente intravedere la potenza delle avioniche dell'F/A 18. Il vero problema è l'età di questo gioco: già, l'impressione che si riceve da ogni particolare, a cominciare dal deludente engine, è di un prodotto che risente dei suoi anni e ha ben poco da dire nell'affollato mondo dei simulatori dei giorni nostri.
A peggiorare clamorosamente le cose vi è un mostruoso bug che su alcune macchine porta a ricoprire tutti gli oggetti di un incredibile arcobaleno che sostituisce tutte le texture. Avendo a disposizione la versione inscatolata, fate un po' voi...
Ormai, piazzare qua e là qualche filmato non serve più ad attrarre l'attenzione dell'utente, pertanto se non siete dei fan accanitissimi del Barone... pardon, di Tom Cruise, vi consiglierei di lasciare perdere e di pensare a qualche altro prodotto che possa fare al caso vostro.

HARDWARE

Sono richiesti un Pentium 166 (raccomandato un P200), 32 MB di memoria (64 consigliati), 250 MB di spazio su hard disk e una scheda grafica come si deve.

150 PUNTI DI ACCESSO ANALOGICI E DIGITALI
SERVIZI FULL SERVICE PER OGNI ESIGENZA
SUPPORTO TECNICO ON-LINE TELEFONICO

NEWEL on line
Connected by Digibank

http://www.newelonline.com email:nol@newel.it

Facile, non serve neanche il cd!

Abbonamenti Internet e non solo...contattaci!

Scarica da Internet gli aggiornamenti e i trucchi dei tuoi videogames preferiti...

ed ora con XPLORER™ puoi farlo anche per i giochi della tua Playstation™ !!!

AGRIGENTO - ALBA
ALBANO LAZIALE
ALESSANDRIA
ANCONA - ANDRIA
AOSTA - AREZZO
ASCOLI PICENO
ASTI - AVELLINO
AVEZZANO - BARI
BASSANO DEL GRAPPA
BATTIPAGLIA
BELLUNO - BENEVENTO
BERGAMO - BIELLA
BOLOGNA - BOLZANO
BRESCIA - BRINDISI
BUSTO ARSIZIO
CAGLIARI
CALTANISSETTA
CAMPOBASSO
CARPI - CASALE M.TO
CASERTA - CASSINO
CASTELFRANCO V.TO
CATANIA - CATANZARO
CERNUSCO S.N.
CESENA - CHIETI
CIVITAVECCHIA
COMO - CONEGLIANO
COSENZA - CREMA
CREMONA - CROTONE
CUNEO - EMPOLI
ENNA - FAENZA
FERMO - FERRARA
FIRENZE - FOGGIA
FOLIGNO - FORLI'
FRASCATI - FROSINONE
GALLARATE - GENOVA
GORIZIA - GROSSETO
IMOLA - IMPERIA
ISERNIA - IVREA
L'AQUILA - LA SPEZIA
LAMEZIA TERME
LATINA - LECCE
LECCO - LEGNANO
LIVORNO - LODI
LUCCA - MACERATA
MANTOVA - MARSALA
MASSA - MATERA
MERANO - MESSINA
MILANO - MODENA
MONTEBELLUNA
MONZA - NAPOLI
NOLA - NOVARA
NUORO - ORBASSANO
ORISTANO - PADOVA
PALERMO - PARMA
PAVIA - PERUGIA
PESARO - PESCARA
PIACENZA - PISA
PISTOIA - POMEZIA
PONTEDERA
PORDENONE
POTENZA - PRATO
RAGUSA - RAVENNA
REGGIO CALABRIA
REGGIO EMILIA
RHO - RIETI
RIMINI - RIVOLI
ROMA - ROVERETO
ROVIGO - S.DONA' D.P.
S.SEVERO - SALERNO
SANREMO - SARONNO
SASSARI - SASSUOLO
SAVONA - SCHIO
SEREGNO - SIENA
SIRACUSA - SONDRIO
TARANTO - TERAMO
TERNI - TORINO
TRAPANI - TRENTO
TREVIGLIO - TREVISO
TRIESTE - UDINE
VARESE - VENEZIA
VERCELLI - VERONA
VIAREGGIO
VIBO VALENTIA
VICENZA - VIGEVANO
VIMERCATE - VITERBO

Contatta il mondo!

CERCASI NEGOZI PER RIVENDITA IN ZONE LIBERE

Newel on line - una divisione della Newel Srl
Via Ugo La Malfa 134 - 20032 Cormano (MI) - Tel. 02.61.55.54.54 Fax 02.61.55.54.55

Anche i migliori possono sbagliare...

Come molti di voi ricorderanno di sicuro, nello speciale estivo di The Games Machine venne pubblicato un reportage d'eccezione scritto dal sempre carismatico Jacopo Prisco, e che riguardava l'imminente gioco della Cryo sviluppato dalla Arxel Tribe, basato sulla più famosa opera lirica di Richard Wagner: L'Anello Dei Nibelunghi. I commenti entusiastici in quell'occasione si sprecarono (difetto comune a molte preview, purtroppo), soprattutto per quel che riguarda la grafica e la profondità che il titolo prometteva. Oggi, a qualche mese di distanza, tocca al sottoscritto attribuire un giudizio, e devo purtroppo confessarvi che le cose non stanno esattamente nei termini dell'articolo di cui sopra: immagino che vi sarà già "casualmente" caduto l'occhio sul voto, quindi non indugiamo oltre e andiamo a parlare del gioco.

Questo buffo personaggio è invece un servo di Alberico, che consegna riluttante al suo re un prezioso (per lui) talismano, dopo che sua maestà gliele ha suonate di santa ragione.

DALLE FORESTE GERMANICHE AL REGNO DELLA FANTASCIENZA: UNA SCELTA OPINABILE?

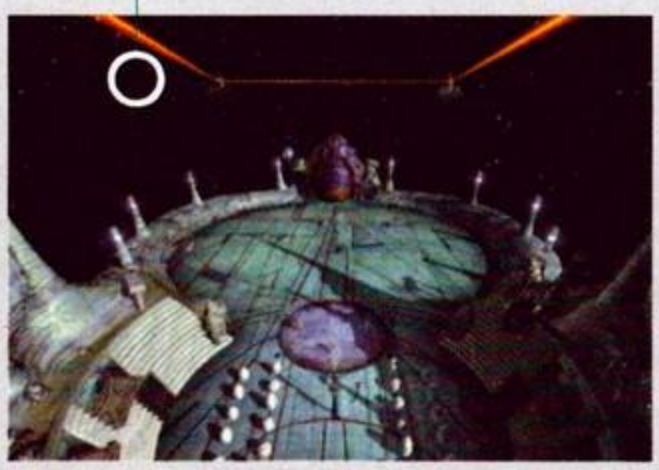
Il titoletto che avete appena letto è tratto pari pari dal manuale del gioco, e merita un minimo di approfondimento: l'opera lirica originale è tratta dalla mitologia germanica legata agli Eddas e, nei quattro giorni in cui si svolge, racconta la nascita del cosmo e cerca di svelare le complessità dell'animo umano attraverso le gesta dei quattro protagonisti principali, che si muovono continuamente tra passato e presente. I programmatori della Cryo hanno cercato invece un approccio differente: sfruttando la tematica del viaggio, hanno immaginato un futuro lontano in cui la Terra, intesa come pianeta del sistema solare, non esiste più. Ridotta a un misero pezzo di roccia delle dimensioni di un asteroide, il protagonista del gioco avrà il compito di attraversare il tempo e lo spazio con lo scopo di recuperare la memoria del passato: la storia, le arti, i sentimenti dell'uomo. Il suo nome è Ish, il Metascienziato, incaricato dalla dea Erda di ricercare le tracce di quello che l'uomo è stato affinché, una volta riappropriatosi della conoscenza e della coscienza, possa imparare a distinguere il male dal bene e combatta il primo difendendo il secondo. Nella sua missione egli dovrà assumere il controllo di quattro personaggi chiave: Alberich, il nano tiranno, che vuole riprendere il controllo del suo regno; Loge, lo spirito del fuoco reso schiavo dal malvagio Wotan, che deve rubare l'Anello d'oro forgiato da Alberich per pagare gli dei che hanno costruito il Walhalla; Siegmund, mezzo uomo e mezzo lupo, che sta cercando di salvare sua sorella; Brunnhilde la Valchiria che è invece in fuga dall'ira di suo padre, e che si troverà ad affrontare un mostro terribile nella Necropoli in cui si è rifugiata. L'avventura inizia sull'asteroide, e da lì sceglieremo quale dei quattro personaggi impersonare per primo: in qualsiasi momento del gioco è possibile sceglierne un altro e proseguire lungo un ramo diverso della storia: quello che i programmatori hanno definito come elemento di assoluta non linearità del gioco è in realtà assai simile a quanto visto nel primo Quake, in cui era possibile affrontare i quattro episodi antecedenti allo scontro finale in qualsiasi ordine: la differenza, in questo caso, è che è possibile interromperne uno quando lo si desidera e iniziarne un altro (o altri), per poi riprenderlo da dove lo si era lasciato. Una volta portate a termine le quattro avventure (che al loro interno sono tutto fuorché non lineari), ci sarà un piccolo puzzle da risolvere prima di vedere la fine del gioco.

INTERAZIONE, PLEASE

La struttura di gioco è mutuata da classici del calibro di Myst e Riven, con la differenza che anziché di

Le miniere del re Alberico in tutto il loro splendore: peccato che per muovercisi si sia costretti a non proprio intuitivi movimenti.

Uno dei pochi momenti davvero piacevoli del gioco, le custodi dell'amore.



Ecco quello che rimane della Terra: non molto, e da qui comincerete la vostra avventura.

Una foto della Valchiria in tutto il suo carisma: immaginatevi la scena con la Cavalcata delle Valchirie in sottofondo...

VAGNER O UAGNER?

Le diatribe tra me e il Gaburri circa la pronuncia del grande compositore continueranno a tormentarci ancora per molti mesi a venire, ma in questo piccolo box volevo solo parlarvi brevemente delle preziose collaborazioni di cui si avvale il titolo: innanzitutto lo stesso Richard Wagner, figura controversa del XIX secolo (soprattutto per la sua amicizia con il Führer), la cui opera più famosa è proprio l'Anello; in secondo luogo va menzionato Sir George Solti, che ha diretto la Vienna Philharmonic Orchestra nella (a detta dei critici) miglior interpretazione dell'opera wagneriana, e le cui melodie accompagneranno il giocatore lungo tutto il gioco; c'è poi il grafico francese Philippe Druillet, mente creativa dietro ai mondi surreali che incontrerete nel corso del gioco.

Foto di gruppo dei personaggi principali: in ordine di difficoltà crescente, il manuale consiglia di giocare prima Alberich, tenendosi Brunilde per la fine.

Esempio di come le architetture siano davvero impressionanti, e le animazioni dei filmati non sono da meno.

fronte a delle schermate fisse ci si troverà a muovere lo sguardo in ambienti virtuali (simili a quelli implementati con la tecnologia QuickTime VR in "Buried In Time") nei quali interagire tramite il mouse. Il puntatore cambierà aspetto qualora ci si trovi di fronte a uno dei "punti caldi" della locazione: a seconda della forma che il cursore assume sapremo se è possibile muoversi nella direzione indicata o interagire con l'oggetto/persona. Avremo a disposizione un inventario contenente oggetti e poteri da usare per risolvere gli enigmi che di volta in volta incontreremo: non sarà infrequente imbattersi anche in puzzle più o meno logici che richiederanno pazienza e intuizione per essere risolti. Il movimento dei personaggi (sia in soggettiva che in terza persona) è vincolato da cammini predefiniti ed è descritto da filmati realizzati ottimamente in computer graphic. A volte incontrerete dei personaggi con i quali avrete dei dialoghi non interattivi, ma che vi forniranno spunti su come proseguire nel gioco o che spiegheranno alcuni lati oscuri della vostra storia. La grafica è totalmente realizzata tramite postazioni Silicon Graphics, e si vede: in questo senso la Arxel Tribe dimostra tutta la sua esperienza nel settore del 3D, dando vita ad ambienti e personaggi visivamente impressionanti. Peccato che nelle locazioni statiche il motore grafico riveli invece delle lacune decisamente gravi: la stessa funzione di zoom (fruibile con le frecce alto/basso) ci riporta a dei bei pixel che non si vedevano più dai tempi di DooM. Le animazioni dei personaggi durante i dialoghi non sono da meno: la maggior parte del tempo essi non fanno altro che muovere le labbra in un quadro assolutamente statico, mentre più raramente si assiste a un paio di frame di movimento del corpo. Sul piano del sonoro non c'è nulla da eccepire: le musiche sono fantastiche (ma non è certo un merito dei programmatori), e ascoltarle è sempre un piacere; diversamente dal solito, il doppiaggio in italiano è ottimamente realizzato.

La valchiria non scherza, quanto a cattiveria: in questo caso, tuttavia, la vittima si trova lì per volere di qualche oscura divinità (che noi non conosciamo, ovviamente).

L'avventura mostra le sue lacune fin dal principio: l'interattività è pressoché nulla, costringendo il giocatore alla ricerca casuale di punti sullo schermo sui quali cliccare e, in molti casi, questo si rivela davvero frustrante: ci sono un paio di pannelli nel livello di Alberich che servono ad aprire un passaggio, e che non è in alcun modo possibile distinguere dal paesaggio circostante; ovviamente niente e nessuno ci aveva fatto capire che si sarebbe reso necessario trovarli, salvo che non è possibile fare altro e si continua a morire nel tentativo di proseguire oltre. E questo è il grosso problema del gioco: è tutto molto criptico, surreale, onirico, pieno di descrizioni dal sapore mistico, decisamente troppo: non si ha mai chiaro quello che si deve fare e il giocatore è troppe volte lasciato a sé stesso. Tutto si riduce, una volta trovato un famigerato "punto caldo", a cliccarci sopra sperando che succeda qualcosa, e se si muore o non cambia nulla provare allora a usare tutti gli oggetti dell'inventario: se neanche in questo caso si cava un ragno dal buco si può cominciare a pensare di aver lasciato indietro qualcosa - ma cosa? E dove? Via, allora, alla locazione precedente, a muovere il mouse sullo schermo, pixel per pixel, alla ricerca di altri oggetti. Non si può dire che questo rappresenti il mio ideale di avventura... Alcuni puzzle sono poi veramente assurdi: non nel senso di complicati, ma nel senso di assenza totale di significato. A un certo punto il povero Siegmund si trova di fronte a sette pietre, raffiguranti altrettanti metalli e con delle pergamene incastonate alla loro base: dovete estrarle tutte e sette e poi, nell'ordine esatto in cui i metalli si presentano, reinserire le pergamene in corrispondenza dei metalli che ne richiamano il contenuto: il ferro con la volontà e così via. Anche ammesso che una cosa così sia sensata, spiegatemi perché prima di inserire una pergamena nel terreno devo PER FORZA cliccare anche sulla roccia ad essa corrispondente, dato che altrimenti il puzzle non viene risolto. E potrei proseguire a lungo, ma mi sembra giunto il momento di passare al commento.

Questo curioso ometto è in realtà il motore che muove la "moto" di Alberico e si nutre di diamanti senza piombo. Altro che lamentarsi dei continui rincari della super!

Claudio Todeschini

PC

Un titolo che (a dispetto del budget e dei nomi coinvolti nel suo sviluppo, ed è la cosa che irrita maggiormente) purtroppo fallisce l'obiettivo: l'atmosfera, volutamente surreale e allucinata, densa di misteri dal sapore fantasy, non riesce a coinvolgere abbastanza; l'accusa di una scarsa interattività è imputabile a questo gioco come a Myst e soci: peccato che in quel caso il giocatore fosse coinvolto in una storia di ben altro spessore. In questo caso il plot, sebbene interessante di per sé, risulta piuttosto confuso e difficilmente interpretabile. La storia della assoluta non linearità dell'avventura non la voglio neppure commentare ulteriormente. Longevità? Come no: prima di venire a capo di tutto ci metterete un bel pezzo, ma il tempo passerà soprattutto cercando di capire COSA fare, non COME. Differenza neanche troppo sottile. L'unica cosa che veramente è eccellente in questo gioco è la colonna sonora, ma per gustarsela appieno non avete certo bisogno di acquistarlo... Se non potete vivere senza cloni di Myst o Buried In Time allora non indugiate e fatelo vostro, altrimenti dedicate pure altrove le vostre attenzioni.

HARDWARE

Requisiti minimi sono un P133 con 16MB di RAM, un CD veloce (almeno 8X), una scheda video compatibile con le DirectX 6.0 che supporti 65.000 colori e 280 mega di spazio su hard disk. Non è richiesta una scheda acceleratrice, e si vede. Esiste un patch anti-alias per sopperire in parte alla lacuna, ma che in realtà fa ben poco... oltretutto rende i salvataggi incompatibili tra le due versioni. Una piccola nota sull'installazione, veramente allucinante: i CD del gioco sono ben sei, e chiunque si aspetterebbe di trovare i file del setup su uno solo di essi, magari appositamente dedicato. Invece no: dovrete inserire il disco sei, poi il primo, il secondo, e ancora il sesto. Mah...

Collegati via Internet con il nuovo sito di max online

http://www.max.rcs.it

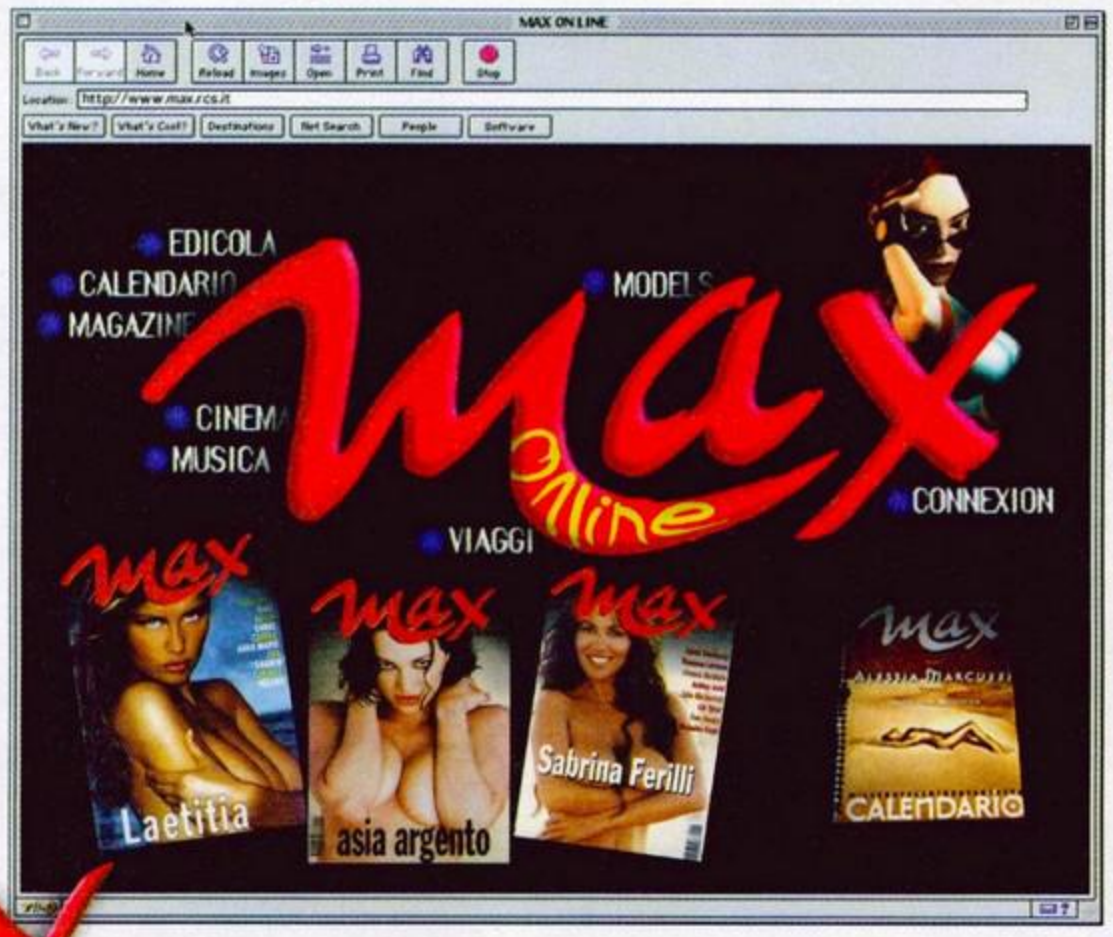
Dalla carta al PC: il "doppio" virtuale del mensile Max.

Il nuovo sito Internet ha una nuova grafica. È completamente nuovo nei contenuti, aggiornati ogni settimana.

Il 1° magazine multimediale.

Sempre pronto a dialogare e giocare con te: su Internet con Max il divertimento è assicurato.

E in più... dal CD-Rom **CyberMax** puoi collegarti al sito **Internet**



max online always "in line"

Non perdere il grande concorso di Max e dei suoi partner

Naviga, gioca e vinci con max online

In palio: ● ThinkPad 600 IBM ● 10 abbonamenti annuali a Internet offerti da COMM2000 ● 100 CD Rom CyberMax ● 100 magliette di Max

Collegamenti Internet e sistemi forniti da: comm 2000
Servizi di telecomunicazione dal 1985
www.comm2000.it

CYBER-DINTORNI

In Internet si può navigare oppure divertirsi con "Max on line": una facile "guida" perché è Max che ti accompagna a visitare i siti più belli.

DONNE & NEWS

Ti aspettano le donne e i personaggi di Max, le foto e i backstage del mitico calendario, le news più eccitanti dal mondo del cinema, della musica, della moda, i trend dal mondo dei bit, e le guide alle città di Max.

GIOCHI & INTERATTIVITÀ

"Di' la tua": con "Max on line" il protagonista sei tu! Puoi comunicare in linea diretta con i tuoi personaggi preferiti, intervenire in un dibattito, votare i cd, i film, le modelle che preferisci, e iniziare nuove amicizie con "Meeting Point".

RCS Periodici on line

mad trax

Nella scia di Pod, più veloce della luce...

Non è infrequente trovarsi all'apice di una parabolica come questa, e vedere il mondo da un'ottica diversa...

Certi giochi nascono proprio dal nulla. Anche se generalmente quasi tutti i titoli hanno già un distributore a partire dalle fasi più precoci dello sviluppo, vuoi perché sviluppati internamente a una software house, vuoi perché vincolati da contratti di licenza, alcuni finiscono per crescere orfani, in attesa che qualcuno se li prenda. E' stato il caso, recentemente, di giochi come Vangers (poi acquisito dalla Interactive Magic) o Driver dei Reflections (che la GT Interactive si è assicurata addirittura comprandosi il team di sviluppo). Stesso destino ha avuto questo Mad Trax, che fu oggetto di una voce di corridoio diverso tempo addietro, quando la Rayland Interactive diffuse un demo su Internet proprio allo scopo di interessare eventuali distributori. All'epoca buttai lì che il titolo se lo sarebbe comprato la Ubi Soft, più che altro per le evidenti similitudini che lo legano a Pod; non ci ho azzeccato, ma per certi versi non sono andato lontano: Mad Trax è infatti marchiato Project Two, una software house distribuita in Italia da 3D Planet, esattamente come la Ubi Soft. Veggenze e preveggenze a parte, Mad Trax è un gioco di guida futuristico che si infila dritto dritto nel genere rilanciato proprio da Pod, con il quale ha in comune l'atmosfera generale e una decisa impronta grafica. Non vi annoierò con trame, premesse e storie che in un prodotto del genere avrebbero ben poca importanza: si corre, si spara, si cerca di vincere, tutto qui. Mad Trax vi offre dieci circuiti e otto macchine, per quattro modalità di gioco, quelle classiche: Corsa Singola, Campionato, Time Attack e Split Screen. La fisionomia di questo racing game è ovviamente arcade, e la ricetta è impreziosita dalla possibilità di raccogliere dei power-up lungo il tracciato, onde creare problemi agli altri concorrenti

I circuiti alternano ambientazioni luminose e solari, come questa, a paesaggi scuri e in certi momenti addirittura completamente bui.

L'aspetto delle vetture è decisamente unitario, e si rifà palesemente al design di quelle di Pod.

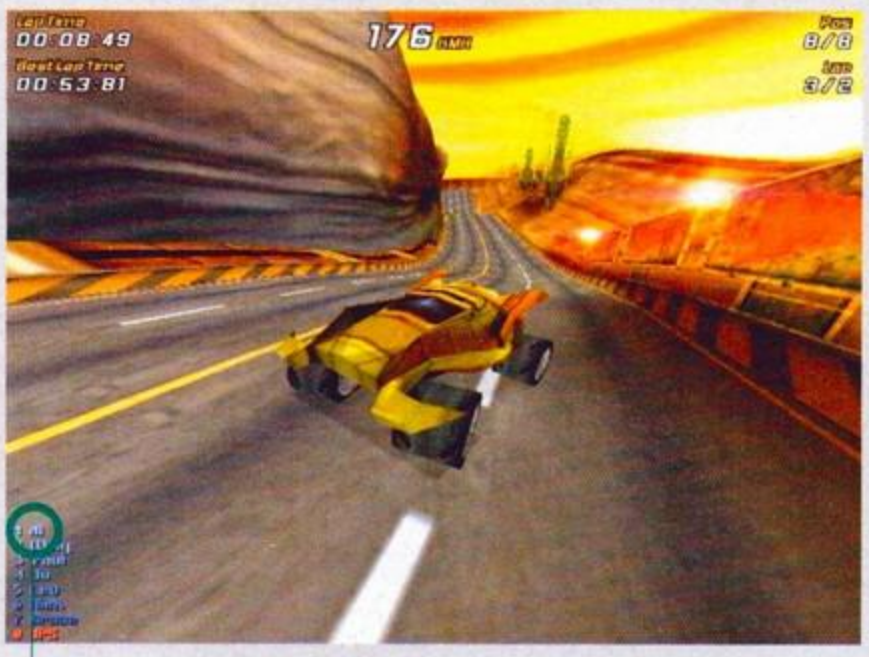
In versione Glide il gioco offre una fluidità eccezionale, effetti spettacolari e una quantità di poligoni decisamente notevole.

Gli scontri con gli avversari non penalizzano più di tanto, ma occorre fare attenzione a non incagliarsi a bordo pista...

lanciando missili, aumentando la propria velocità o riparandosi dagli attacchi altrui. Io continuo a sostenere che questo tipo di struttura, ancorché proposta con caratteri aggressivi e futuristici, sia stata inventata dalla Nintendo con Mario Kart, e poi ripresa in tutta una serie di giochi che vanno da Diddy Kong Racing a Plane Crazy. Risulta tuttavia più semplice associare Mad Trax a un filone più recente di giochi per PC, del quale potremmo citare titoli come Death Karz e Powerslide. Ma comunque: scegliete la vostra macchina, scegliete la pista e dateci dentro. La selezione della vettura è in realtà abbastanza accessoria, visto che i mezzi a disposizione si differenziando unicamente per il loro aspetto estetico; sta poi al giocatore modificare i tre parametri disponibili (maneggevolezza, accelerazione, velocità) a proprio piacimento. Le piste sono tutte caratterizzate da uno stile abbastanza ipnotico, non tanto post-industriale quanto quello di Pod, ma piuttosto molto high-tech, di stampo dichiaratamente iper-tecnologico. Testimonianza ne sia il fatto che i circuiti si stagliano su paesaggi vagamente naturalistici, offrendo però tunnel, strade sopraelevate, salti, giochi di luce e accessori vari (come le navicelle spaziali che fendono il cielo) di impronta assai avveniristica.
La caratteristica fondamentale del titolo risiede naturalmente nella presenza dei power-up, che ne definiscono la struttura; esiste anche la possibilità di correre senza, ma scegliendo questa opzione Mad Trax diventa eccessivamente blando, mettendo in luce i "difetti" che sono esposti nel commento. Ci sono quattro visuali disponibili di cui tre esterne, talmente simili da risultare difficili da distinguere, più una visuale interna in prima persona. Le piste offrono lunghi rettilinei, curvoni e salti, senza mai presentare passaggi troppo complessi o tratti eccessivamente difficili, al fine di preservare un'alta velocità di esecuzione che è poi ciò su cui il gioco vive. Mad Trax è infatti estremamente rapido e coinvolgente, anche se per fortuna il modello fisico di guida è ben più che superficiale: il comportamento delle vetture è infatti accettabile, il motore reagisce correttamente alle variazioni di pendenza, e la dinamica dei salti e degli atterraggi risulta piuttosto verosimile. L'incertezza regna sovrana nelle corse di Mad Trax, visto che per via dei vari bonus ci si può trovare primi a cento metri dal traguardo, salvo poi farsi sparare addosso e vedere crollare la propria posizione in classifica (e viceversa). La grafica, specie in versione Glide, è a tratti sbalorditiva e fa uso di tutta una serie di effetti decisamente evoluti, che ben si amalgamano con lo stile generale delle piste. La cosa più interessante è senza dubbio il Motion Blur, che oltre a mascherare una certa tendenza al bad clipping rende il gioco davvero psichedelico, ai limiti della sopportazione per chi soffre al cospetto della grafica 3D veloce, ma fantastico da vedere. Ma non mi sembra il caso di spingermi oltre, perché già tendo al giudizio finale, e per quello ci siamo inventati una sede appropriata.

Jacopo Prisco

Le piste sono caratterizzate da continui sobbalzi, salti e saliscendi; fortuna che le macchine sembrano avere sospensioni adeguate.



Non c'è un'opzione replay: tutto quanto ci viene offerto è questa visuale alternativa una volta tagliato il traguardo.

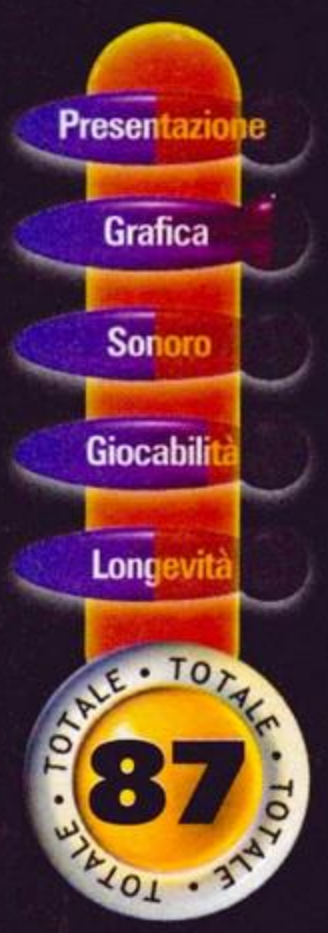
La distanza del clipping, selezionabile nelle opzioni, è generalmente priva di difetti, eccezion fatta per qualche incertezza nelle ambientazioni più complesse.

PC

Veloce, coinvolgente e adrenalinico; Mad Trax è un gioco che offre tutto e subito, puntando sulla rapidità dell'engine d gioco, sulla spettacolarità degli effetti grafici e sul divertimento offerto dallo stile delle sue corse. Questi elementi colpiscono, e favorevolmente, ma servono anche a mascherare una chiara mancanza di profondità che può ben presto portare alla noia, accorciando inesorabilmente la longevità del prodotto. Le opzioni sono infatti scarse e, se si eccettua lo split-screen, c'è poco altro rispetto alla corsa pura e semplice, e la cosa si fa sentire, a partire dalle macchine tutte uguali. L'incertezza che impera durante le gare rende impossibile giudicare la calibrazione della difficoltà, visto che a qualsiasi livello (ce ne sono tre) Mad Trax è un terno al lotto, per via dei power-up assassini che rendono le gare imprevedibili fino all'ultimo. Questo è il cruccio ma anche la virtù del titolo, che in realtà a livello di guida pura offre una sfida piuttosto scarsa, dovuta a una conformazione dei circuiti che è strutturata chiaramente sulla velocità e sulla possibilità di offrire un terreno adeguato all'uso dei power-up; in quest'ottica risulta difficile comprende l'introduzione di una modalità priva delle armi, visto quanto risultano blandi i circuiti senza di esse. Alla fine dei conti, comunque, Mad Trax merita una certa considerazione, soprattutto perché l'impatto visivo, se perdoniamo un'occasionale bad clipping, è monumentale e decisamente vario. Rimane il fatto che i più esigenti potrebbero finire la benzina dopo poche partite.

HARDWARE

La configurazione minima prevede un P166 con 32MB di memoria; la scheda acceleratrice è richiesta, anche se ne basta una con 2MB on-board. Per i migliori risultati è necessaria una Voodoo2, grazie alla quale si può godere di effetti di luce ben superiori a quelli offerti dalla versione Direct3D. Il processore raccomandato per la massima fluidità e il più alto dettaglio è comunque un PII/266 con 64MB di memoria. Niente force-feedback.



UNION GAME ZONE

Gioca on line con http://gamezone.uol.it

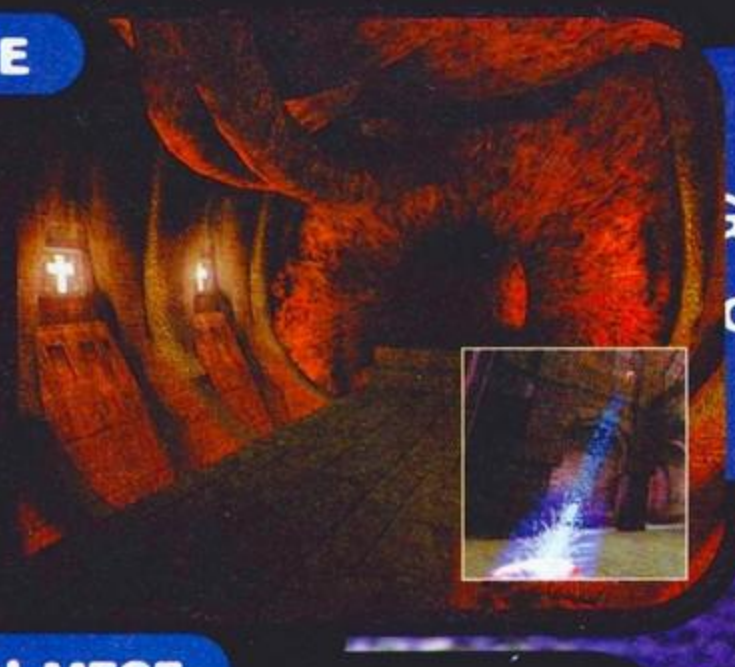
Dove inizia il divertimento

OLTRE 100 NEGOZI, PIÙ DI 3000 VIDEOGAMES, TUTTE LE NOVITÀ E LE ANTEPRIME...

VIENI A RITIRARE LA 1ª RIVISTA DI VIDEOGIOCHI COMPLETAMENTE GRATUITA

EVENTO del MESE

QUAKE III



Nella UNION GAME ZONE potrai trovare il più atteso gioco del mese

Fantastici omaggi* per tutti!

Le ANTEPRIME del MESE

Falcon 4

Baldur's Gate

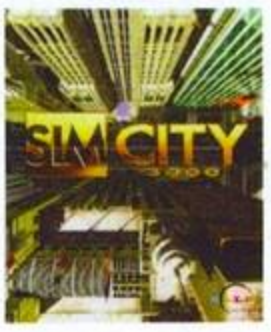
Mith 2

REsident Evil 2

Le NOVITÀ del MESE

Toca Touring II

Scudetto 3



Simcity 3000

Turok 2

Tutti i marchi ® appartengono ai legittimi proprietari

INDIRIZZI NEGOZI UNION GAME ZONE

DOVE Numero Verde 167-811020

SERVIZIO ATTIVO 7 GIORNI SU 7 DALLE 10 ALLE 23

Da noi ogni 2 giochi 1 in OMAGGIO

Richiedi la card

Acquistando un gioco, una rivista Game inclusa*

* Salvo esaurimento scorte

3D PLANET

LEADER Qualità Interattiva

C.T.O. S.p.A.

HALIFAX

TANK RACER

Ambiente perfettamente in 3D. Split screen ad alta risoluzione.

FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

PC CD rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

GROLIER INTERACTIVE
www.grolier.co.uk

FINALMENTE NON LA SOLITA PORSCHE SUL SOLITO CIRCUITO!

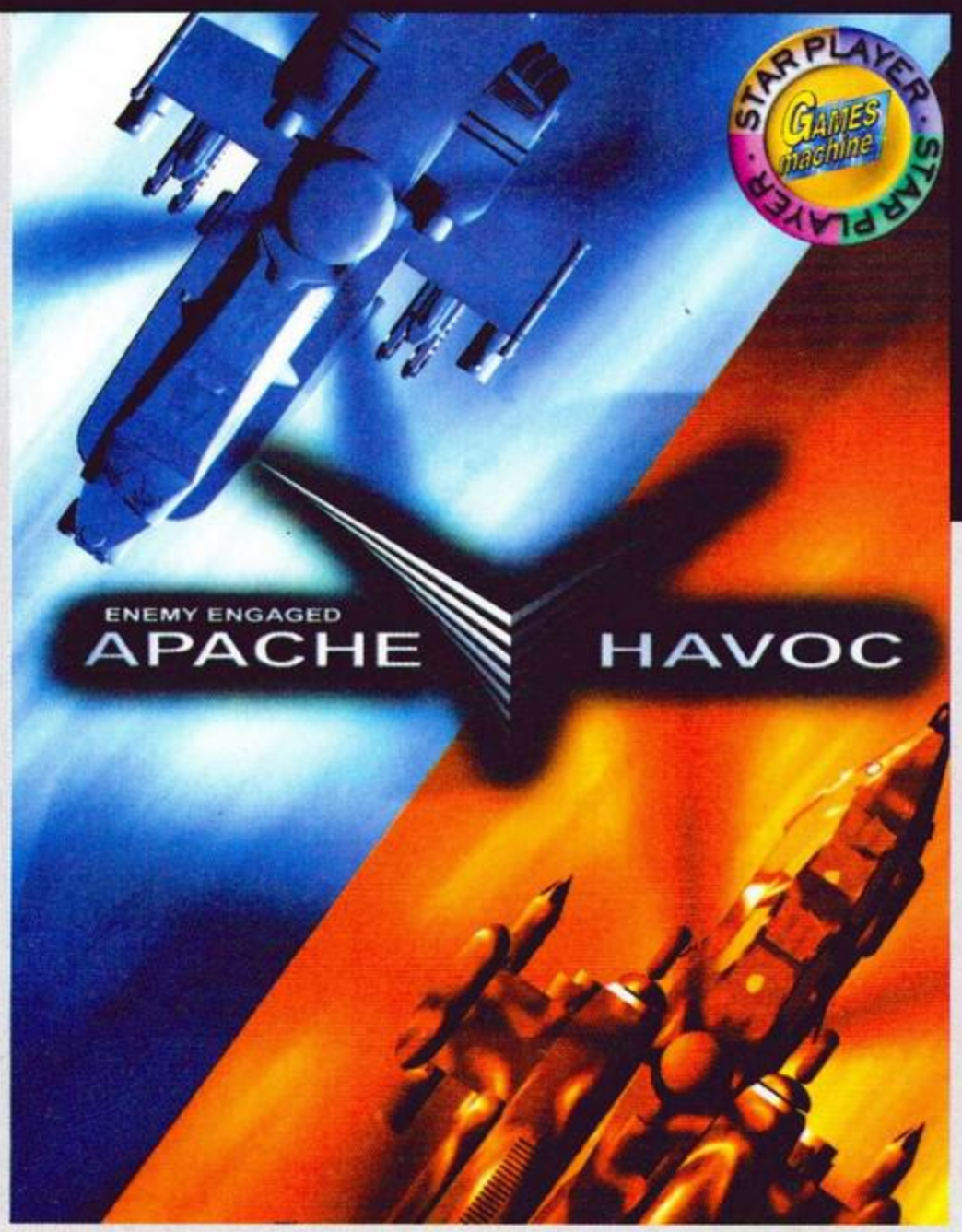
Il nome Tank Racer la dice lunga sul gioco che deriva dai più popolari titoli di rally con la differenza che il giocatore corre con un carro armato.
L'obbiettivo del gioco è quello di completare il circuito nel minor tempo possibile oppure eliminare gli avversari negli scontri all'interno delle arene.

- Camera che permette visuali in prima e terza persona.
- 6 piste complete, 4 arene e 4 piste multiplayer, 3 classi di campionati.
- 12 modelli di carri armati completamente equipaggiati per eliminare gli avversari.
- 4 diverse modalità di gioco.

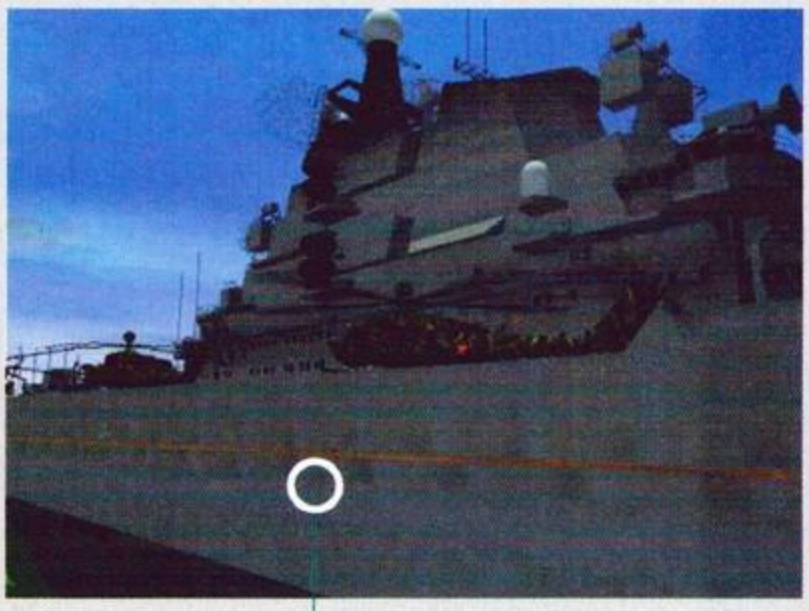
Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999



Dire Apache nel mondo dei simulatori di volo vuol dire Jane's, dire Jane's vuol dire sfida impossibile. Ciò malgrado, Team Apache ce l'aveva fatta ad affermarsi come valido sostituto di Apache Longbow 2: vediamo cos'ha da dire questo atteso titolo che, finalmente, è pervenuto nelle nostre grinfie.



"Il mondo è bello, la vita è divertente e tutto fa ridere": dal momento che ne sono fermamente convinto, direi che la bruttura me la sono lasciata alle spalle...

Lo Svanoni. Quell'entità astratta le cui banfe provengono ormai solo dal telefono redazionale, costretto il nostro eroe a indossare baffi finti e parrucchino per coprire la sua identità, in seguito alle eclatanti umiliazioni riportate a tutti i giochi di calcio (in realtà è un teorico, direbbe il nostro gallo), con l'ultimo bonus aggiunto, quel Micromachines che è ritornato prepotentemente nell'ufficio redazionale a gettare scompiglio come ai tempi andati. Dicevamo dello Svanoni (SvaVoni per gli amici): oggi non si è presentato in redazione per impegni contingenti - corsetta dietro casa sua, per allenarsi in vista della partita di calcetto di lunedì sera. Lo sbando ormai è stato sostituito dalla polemica, come ho potuto constatare or ora al telefono con il massimo amico.

Ho scritto queste righe commemorative perché da tempo mi provengono due tipi di messaggi nella mia casella di posta elettronica: sono in molti, infatti, a chiedere che fine abbia fatto il Dr. Svanonius, dopo essere stato messo in castigo e relegato definitivamente alle pagine dei trucchi, soluzioni e aneddotica. Ecco dunque la risposta.

Il secondo fiotto di e-mail era di lettori affranti per non aver letto la mia firma in fondo alla recensione di Falcon 4.0. Lo sconforto è ancora alto, ma dopo un trimestre in cui di roba da ridere ne ho avuto meno che poca, prendermi un paio di settimane di aneddotica era il minimo che potessi concedermi. Se poi quelle settimane abbiano rappresentato il trampolino verso lo stato di imbellimento definitivo o meno, potrò dirlo solo fra un mese: per il momento spero bene.

Ritornando a Falcon 4 ed eliminando totalmente la banfa, qualche lettore mi ha chiesto di esprimere pubblicamente un parere. Lo farò quando recensirò il prossimo titolo ambientato sui caccia, visto che qui si parla di elicotteri.

Già, di elicotteri: se non sbaglio, è da un po' che una software house non si cimenta in un settore di nicchia, a sua volta appartenente alla grande famiglia dei simulatori di volo. Se siete fra coloro che ritengono tali titoli assolutamente elitari, vi capisco: probabilmente, non conoscete i dati di vendita di F-22ADF, Total Air War, Flying Corps, Flight Simulator e numerosi altri. Per quanto riguarda gli elicotteri, tuttavia, il discorso cambia, dal momento che pilotare qualche tonnellata di acciaio e titanio che si sorregge in cielo solamente grazie alle pale, è un'operazione estremamente difficile che si ripercuote anche sul gioco per computer. Personalmente, sono sempre stato fanatico della simulazione pura, dal momento che quasi mai ho visto dei compromessi con un'impostazione arcade che mi hanno lasciato soddisfatto. Si tratta di modi di vedere, sia ben chiaro: è come assistere a una discussione di

Spettacolare ripresa della portaerei, dalla quale i nostri elicotteri possono decollare e atterrare liberamente. A proposito: è davvero una portaerei?

Spettacolare immagine del tramonto. Ma gli effetti di luce del Longbow 2 se li scordano tutti...

musica fra un esperto di tecnica e un profano – quest'ultimo sostiene che, analizzando ogni singola nota, l'esperto non si gode le sensazioni che la musica vuole comunicare, al che si sente rispondere che assaporare ANCHE la tecnica (e non solo la superficie) è l'unico vero modo per godersi appieno le canzoni più elaborate. Personalmente, la vedo esattamente così ma, ritornando ai nostri elicotteri, mi viene un brivido nella schiena a pensare ad Apache Longbow 2. Probabilmente si è trattata, insieme a F-15 (sempre dei Jane's), del titolo più accurato della storia, al punto da diventare quasi ingiocabile per un solo pilota. È inutile girarci attorno: l'elicottero lo si pilota in due ed eliminare completamente le funzioni del CP-G (co-pilot gunner), con lo scopo di semplificare le cose, significa snaturare completamente la simulazione... anche perché inquadrare i nemici scegliendo il dispositivo più adatto è molto più divertente che non cimentarsi nella difficile impresa di volare a bassa quota, evitando contemporaneamente il fuoco nemico.

Non c'è che dire: la potenza di fuoco di questo giocattolino è palese anche solo osservando questa immagine.

Ammetto che parlare di un prodotto uscito più di un anno fa potrebbe non sembrare del tutto appropriato, ma il fatto è che questo Apache Havoc sembra la copia carbone del titolo dei Jane's e i punti di distacco sono veramente pochi. Il paragone fra i due titoli è pertanto obbligato, anche se anticipo subito che nessuno dei due giochi ne esce completamente vincitore (ma un intero anno, allora, a cosa è servito?).

Per chi non lo sapesse, Havoc non è il secondo nome dell'Apache (come Longbow), bensì un elicottero russo che è addirittura stato scartato nella competizione indetta dal governo riguardo al velivolo che avrebbe dovuto combattere direttamente contro il Longbow. Anche stando così le cose, si tratta di un buon progetto, che non si differenzia in molti aspetti dalla controparte americana.

Il modello dell'elicottero poteva essere realizzato molto meglio dal punto di vista delle texture utilizzate. Però con le schede accelerate il discorso cambia...

Purtroppo, manca del tutto una sezione del gioco dedicata all'apprendimento: scordatevi quindi l'istruttore che ci segue pazientemente, così come avveniva sia nel titolo dei Jane's sia in Team Apache. Se non altro, le possibilità che ci vengono messe a disposizione prima di cimentarci in una delle tre campagne sono molteplici: anzitutto il volo libero, quindi una serie di missioni e, infine, la sezione "speciale", la quale sarà progressivamente arricchita mediante del materiale che verrà messo a disposizione su Internet. Il manuale non è particolarmente indicato a coloro che non è pratico di tutte le problematiche connesse alla guerra combattuta in un elicottero; d'accordo, contiene alcuni pezzi dedicati alle manovre da adottare per non farsi uccidere troppo presto, ma della coordinazione che occorre per inquadrare il nemico e contemporaneamente pilotare, nemmeno l'ombra di un accenno.

Il frullare delle pale è un attimino imprecìso, ma l'immagine statica, una volta tanto, è migliore di quella in movimento.

Accendiamo i rotori (nel volo libero) e cominciamo a scorrazzare sui territori Cubani di Guantanamò (mi pare di conoscerli...). Il modello di volo è parecchio realistico, ma chi non gradisce tutta una serie di effetti che, in ultima analisi, non fanno che rendere l'elicottero più instabile, non deve far altro che configurare opportunamente le striminzite opzioni di gioco. Al di là di questo, la sensazione generale è di un engine discreto, il cui punto di forza è rappresentato da uno dei cockpit più realistici che mi sia mai capitato di vedere. È sempre possibile affidarsi ai pannelli a pieno schermo, ma con l'elicottero la manovra non è molto salutare, pertanto ben venga la possibilità di abbassare la visuale e ricevere immediatamente una comoda lettura dei dati più importanti. È addirittura presente la pioggia (e relativo tergicristallo). Tuttavia dalla sezione grafica mi sarei aspettato decisamente di più, visto che alcune visuali esterne sono decisamente deludenti, a causa di una certa mancanza di texture. Sicuramente, il Longbow 2 è assai superiore, anche se quando consideriamo il frame rate il discorso cambia completamente; mentre i Jane's non sono mai riusciti a produrre un motore di gioco che garantisse una fluidità decente sul più potente dei computer dell'anno SUCCESSIVO all'uscita del prodotto, questo Apache Havoc se la cava abbastanza bene. Le esplosioni mi hanno lasciato un po' perplesso, ma questa è praticamente una costante – sembra quasi che nessuno consideri il fatto che il momento più esaltante è vedere delle belle fiamme scaturire dai nostri presuntuosi nemici.

Altra immagine con la pioggia, giusto per dire che è possibile attivare il tergicristallo: questa sì che è dovizia dei particolari!

I carri armati sono ben riprodotti e, soprattutto, fanno molto male.

Per quanto riguarda il controllo dei velivoli, comincio col dire che le differenze fra l'Apache e l'Havoc non costringono a ricominciare da

capo quando si passa da uno all'altro. I programmatori hanno messo a disposizione una funzione che consente di snellire di parecchio il lavoro del pilota, poiché con essa il secondo ufficiale si incarica in modo automatico delle procedure relative all'identificazione del nemico – così è anche nella realtà, ma non dimentichiamo che questo Team Apache non consente la strepitosa possibilità di giocare in multiplayer su un solo elicottero. In ogni caso, la faccenda non è complicata come ai tempi del Longbow, anche se gli strumenti ci sono tutti. Per chi non lo sapesse, a seconda delle condizioni climatiche e della situazione generale occorre attivare uno dei tre sensori, in modo da scorgere il nemico nel più breve tempo possibile. Ogni strumento presenta dei punti di forza e di debolezza, ma in qualche caso la scelta è obbligata. Navigare fra i vari pannelli multi-funzione non mi è sembrato così mostruoso come con il prodotto dei Jane's, anche perché qui le cose sono state leggermente semplificate. A ogni modo, sappiate che le chicche dell'Apache ci sono tutte; in primis mi riferisco alle modalità LOBL (Lock On Before Launch, agganciamento prima del lancio) e LOAL (Lock On After Launch, agganciamento dopo il lancio), che consentono di adottare tutta una serie di tattiche diverse a seconda che ci si trovi alle prese con uno o più nemici, oppure l'avversario abbia o meno la possibilità di scorgerci facilmente, o ancora non ci si voglia far vedere durante una certa fase della campagna.

Notate l'eccellente riproduzione dell'abitacolo.

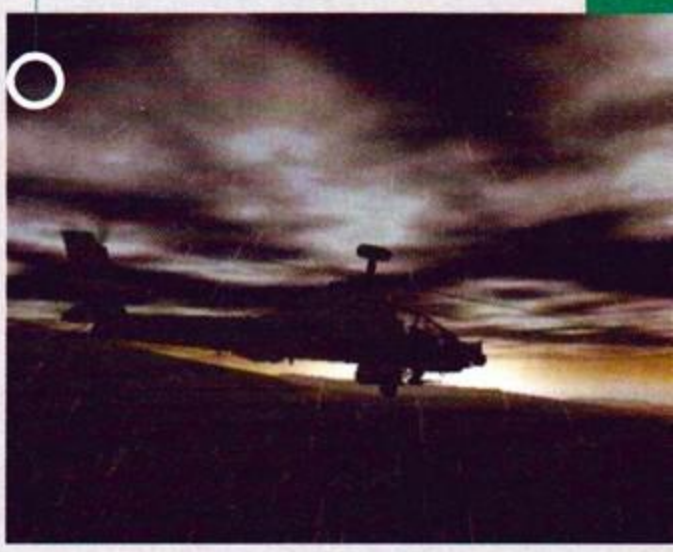
Ribadisco: chi è abituato a giocare a F-22, si scordi che qui le cose siano così semplici, mentre coloro che hanno assaporato (e digerito) F-15 dei Jane's, avranno già un'idea più precisa di cosa si tratta. Primo: non basta selezionare il bersaglio e sparargli contro, bisogna scegliere lo strumento con cui inquadrarlo, scandagliare il terreno, decidere come attaccare e via di questo passo. Come se tutto ciò non bastasse, si aggiunga la difficoltà intrinseca di pilotare un elicottero. Con questo, non voglio certo scoraggiare nessuno, ma l'utente che non ha troppo tempo da perdere correrebbe il rischio di buttare alle ortiche questo Apache Havoc (e molti altri) se non tenesse conto dell'avvertimento: la concentrazione e la dimestichezza richiesta da un simulatore di elicottero è incommensurabilmente superiore a quella di cui necessita un titolo imperniato su un caccia (al punto che, ai tempi di Longbow 2, al termine delle missioni ero addirittura stanco).

Un campo di grano che dirti non so... Chi sa quale canzone sto citando?

Ehi, ma c'è proprio di tutto in questo Apache Havoc! Già, in guerra non ci sono solamente gli elicotteri...

Non c'è dubbio che il piatto forte di questo titolo, al di là della completezza della simulazione, sia il sistema di gestione delle campagne (sono tre in tutto), qualcosa che si avvicina moltissimo al prodigioso lavoro svolto dai DID con il loro Total Air War (e, in parte, dalla ex-MicroProse con Falcon 4). Anzitutto, il pilota è immerso in un ambiente dinamico, nel quale ogni singolo velivolo, veicolo o imbarcazione gode di vita propria. Nulla di clamoroso, per carità: abbiamo già visto qualcosa di analogo, ma dal momento che si tratta dell'eccezione e non della regola, ciò non fa che migliorare la valutazione finale del prodotto. Al di là del comportamento dei mezzi presenti, non c'è spazio per missioni precalcolate, pertanto tutto dipende non solo dal nostro comportamento, ma anche dalla missione in cui ci saremo cimentati. Come dire: scegliere di portare a termine gli incarichi più semplici non è sicuramente la strada che porta alla vittoria.
Rispetto ad Apache Longbow 2, in cui la campagna era un ibrido fra missioni precalcolate e altre semi-casuali, qui abbiamo fatto un passo avanti e il risultato finale è sicuramente ottimo.
La difficoltà delle missioni non mi è sembrata particolarmente elevata e ciò è un bene, dal momento che manca la possibilità di rendere più o meno impegnativa l'azione.
Considerando tutto il materiale che viene messo a disposizione, una volta che riuscirete ad addomesticare l'Apache, o il corrispondente russo Havoc, di divertimento ne avrete in abbondanza.
Prila di concludere, vi segnalo che ci siamo imbattuti in problemi pressoché insormontabili in fase di cattura delle foto, pertanto abbiamo dovuto rivolgerci al distributore ufficiale del titolo, CD VERTE per ottenere questi screen shot.

"Piove, porca cicca!". Eggià, è proprio così che il Bossetti esclama nel caso di un'eventualità del genereT.



IL BARONE

PC

A quanto pare, quando si tratta di simulatori imperniati su uno stesso modello di elicottero le differenze sono del tutto minime, a differenza di quanto avviene con l'F22 (giusto per fare un esempio). Apache Longbow 2, Team Apache e questo Apache Havoc: tre prodotti molto simili, ma se proprio vogliamo essere precisi, il secondo è riuscito a differenziarsi dal capostipite molto di più di quanto non abbia fatto questo titolo dei Razorworks. La grafica, pure essendo più varia, dal punto di vista qualitativo non riesce a convincere del tutto, mentre per quanto riguarda la campagna e l'ambiente dinamico non si può far altro che applaudire il lavoro dei programmatori.
L'interfaccia, che costituisce la vera ossatura di un gioco di elicotteri, è ben congegnata: avvalendosi delle opzioni per semplificare la gestione dei bersagli le cose diventano perfino umane, ma anche i patiti della precisione potrebbero preferire le soluzioni di questo titolo alla mostruosa complessità del Longbow 2. Personalmente, non amo i compromessi (e proprio per questo ho trovato sterile la polemica riguardo alla valutazione di F-15), pertanto continuo a ritenere il prodotto dei Jane's un titolo più completo, in virtù del sensazionale manuale e delle missioni di apprendimento guidato, che rimangono a tutt'oggi qualcosa di unico nel settore.
Anche stando così le cose, tuttavia, c'è dello spazio anche per Apache Havoc, un prodotto eccellente che lascia ben sperare riguardo alla prossime uscite dei Razorwork.

Presentazione
Grafica
Sonoro
Giocabilità
Longevità

HARDWARE

Il Pentium 200MMX redazionale con 32 mega di RAM e 3Dfx ha fornito prestazioni ben al di sotto del decoro. Di opzioni per la personalizzazione della grafica non ce n'è nemmeno una, pertanto ritengo che abbiate bisogno almeno di un Pentium 2 a 266MHz con 64 mega di memoria e una scheda grafica adeguata.

ESALTA LE TUE EMOZIONI!

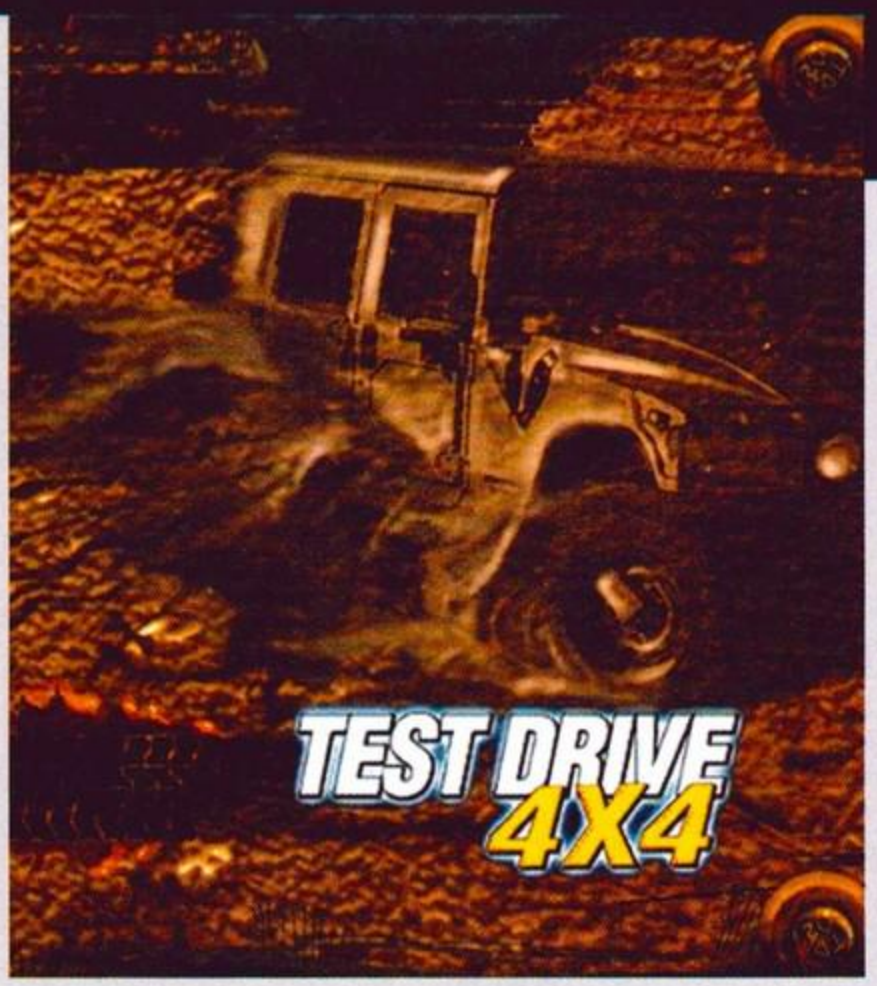
LE MANS

Un prodotto sensazionale per il suo fantastico realismo e formidabile versatilità. Grazie alla sua elevata tecnologia LE MANS rappresenta il prodotto per eccellenza nella simulazione di guida.
Un realismo indiscutibile grazie all'utilizzo di un cambio addizionale in metallo e ai pedali più stabili perché ricoperti da velcro. La migliore ergonomia rappresenta in fine la sensazione più esaltante .

È un prodotto:

FANATEC

R & D ricerca & sviluppo s.r.l.
40050 CENTERGROSS FUNO (BO) - v. Degli Orefici, 175 - Blocco 26
Telefono (051) 86.66.11 - Telefax (051) 86.66.86



Contro i veicoli mostruosi della Microsoft, la Accolade finisce una seconda volta fuoristrada.

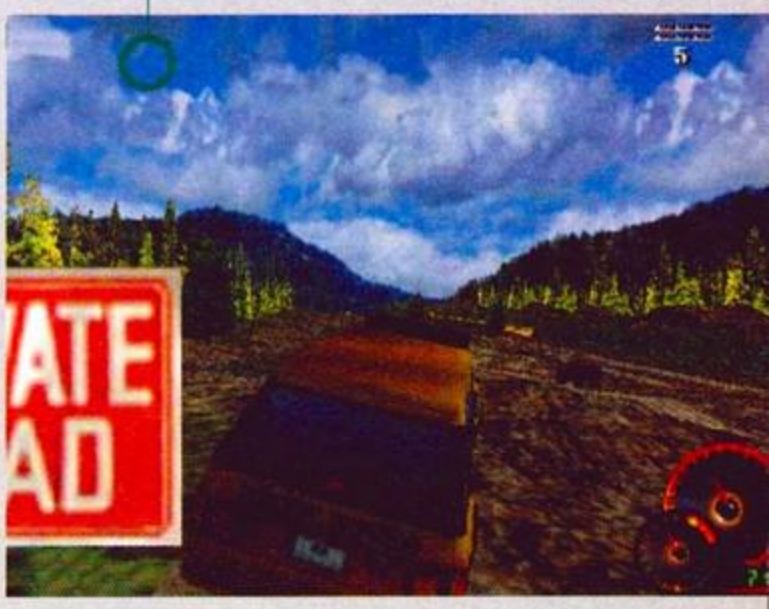
Piove, governo ladro, e da lassù un lens flare colossale ci guarda minaccioso mentre ci accingiamo spericolati a passar sopra a un avversario rovesciato; tanto la nostra vettura è robustina, la sua vedremo.

Sarà passato un buon paio d'anni da quando fecero la loro comparsa sulla scena dei simulatori di guida fuoristrada, scena peraltro già ben avviata e popolata, due prodotti in diretta concorrenza, targati Microsoft e Accolade; la prima schierava il famoso "Monster Truck Madness", uno dei titoli probabilmente più comuni in bundle con prodotti grafici o con joystick, la seconda rispondeva con "Test Drive Offroad", che a loro detta rappresenta a tutt'oggi il meglio della produzione videoludica nel campo (naturalmente fino all'uscita di questo successore, il numero due). La realtà storica portò poi al successo il titolo Microsoft, anche se come accennavo prima bisogna pure considerare che in pratica Monster Truck Madness era venduto pure nella confezione del Dixan e quindi godeva di una diffusione non strettamente legata alla vera qualità del prodotto (se da domani le Ferrari fossero regalate insieme alle scatole del caffè temo, ahimé, che la loro diffusione non sarebbe tanto legata a una migliorata qualità della vettura).
La Accolade, però, pur non potendo vantare un arsenale bellico-finanziario come quello della Microsoft (arsenale che basterebbe a concludere le prossime 3/4 crisi economiche mondiali, probabilmente), non è ditta da arrendersi alle prime avversità, e ha perciò investito capitali e un paio di anni di tempo nello sviluppo di questo nuovo titolo, diretto successore del semi-illustre avo. Test Drive 4x4 (in USA Offroad 2 - quando Dio distribuì agli uomini la fantasia gli sviluppatori software dovevano essere alla toilette) è ora quasi pronto per il lancio sul mercato, guarda caso in concorrenza con l'ammiraglia della concorrenza, quel Monster Truck Madness 2 generato e non creato dalla stessa casa del predecessore (uhm – mi ricorda qualcosa, ma è solo una vaghissima reminiscenza di tanti decenni addietro) uscito in verità sul mercato già da diversi mesi.
Quali sono dunque i punti di forza di questo titolo nei confronti di simili avversari? Probabilmente l'unico vero vantaggio che aveva la serie dei "Test Drive" era una certa esperienza, dovuta a una presenza da parte della Accolade nel mercato dei simulatori di guida di gran lunga superiore a qualunque concorrente; se spingo indietro la mia memoria, prima dell'inizio della scuola, prima dell'asilo e prima pure di pronunciare la parola – se non vi incasinate con le allitterazioni vincete la bambolina - iniziale (naturalmente fu "Voodoo2" – sono sempre stato avanti coi tempi, o forse sono moooolto giovane), l'unico ricordo che possiedo è della Accolade che pubblicava Test Drive 10.
In altre parole, mentre Bill Gates faceva i suoi bei ruttini per digerire la merendina all'asilo, la Accolade già si baloccava con una qualche simulazione di guida; certo, non nego che da allora sotto i ponti è passato di tutto, dai rifiuti tossici di casa mia fino agli alieni con gli annessi Mulder e Scully, però un simile vantaggio avrebbe potuto e dovuto essere capitalizzato al meglio.
E invece, che hanno combinato? Come spesso accade, le profumate foglie di alloro sotto le chiappe hanno addormentato i programmatori della società, facendoli precipitare in un sonno che è riduttivo definire letargico visto che è durato giusto il tempo di qualche glaciazione. E allora, ovviamente, il nostro bravo uomo di Similaun s'è dovuto andare a cercare i prodotti della concorrenza, perché Test Drive l'accelerazione e il realismo mica ce l'ha come quell'altro.
Fu proprio così, con la morte dell'omuncolo dei ghiacci (che altro non stava facendo se non raggiungere Seattle per battere sul tempo Bill, fondandosi lui la Microsoft e producendosi il nuovo gioco delle macchinone), che una lepre giovane nel campo ma con delle potenzialità mostruose schiacciò la vecchia esperta lumachina, conquistandosi un altro settore mica da ridere del commercio informatico.
Tradotto in termini umani, la Microsoft ha pure in questo campo triturato col suo passaggio ogni traccia della concorrenza; scusatemi se prima ho commesso qualche leggera inesattezza nel riportare i ricordi dell'infanzia, ma vi assicuro che ho fedelmente digitato quanto memoria mi dettava sicura.
Questo appunto era il panorama desolante che si poteva trarre all'epoca di TD Offroad e del primo MTM; un paio di anni dopo, in piena Voodoo generation, che si può dire? Essenzialmente ci si deve chinare all'inconcepibile potere del dio Soldo, che ha permesso alla nostra beneamata Microsoft di portarsi a casa con 6 mesi di

Ci troviamo nello scenario giungla e, dovendo superare il solito fiumiciattolo, che facciamo? Bottone Turbo Boost, e oplà, volando il gioco è fatto.

So cosa state pensando, ma levatevi dalla testa di poter abbattere impunemente quelle palafitte; questo non è Carmageddon, purtroppo.

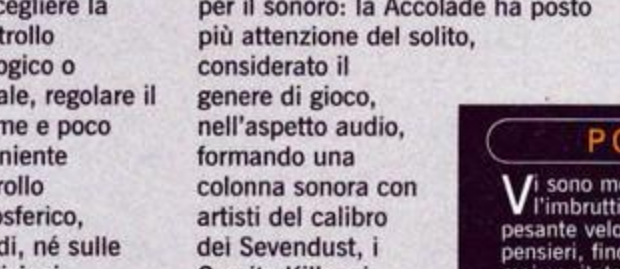
Cielo plumbeo e qualche sprazzo di sole; proprio l'ideale per una gita romantica in Hummer, se non fosse che proseguendo su questa "strada privata" rischiamo di cappottarci a valle per il fango.



5 veicoli in dieci metri di strada forse sono troppi anche per un gioco, specie sul ghiaccio: è ora di spiegare un po' come si guida ai signori vicini di macchina.

anticipo sul concorrente la palma di miglior titolo. TD 4x4 non regge il confronto con MTM 2 e, anzi, ne esce più malridotto del suo onesto predecessore; se un paio d'anni fa l'esperienza era in campo con la maglia della Accolade oggi ha furbamente cambiato schieramento, poiché a zio Bill bastano due anni per assorbire un mercato e diventarne il leader. La capacità dei programmatori di muoversi nei meandri dell'accelerazione 3D è come quella di una termite nel suo termitaio (un paragone banale, eh?) o delle mie mani sui corpi femminili (...e con la volata il Tateo stacca gli altri e vince al primo posto il premio IperBANFA™ '98!!!!), mentre in casa Accolade si piange sul latte versato (e i cocci sono suoi), beandosi al lontano ricordo dell'alloro olimpico ai vincitori.
Mentre Monster Truck Madness 2, provato a maggio su TGM 108 dal Boss, vantava una grafica da primato Oscar (non significa niente, ma suona bene e tanto basta) e delle caratteristiche tecniche invidiabili, peccando soltanto nell'assenza di una campionato, TD 4x4 risponde offrendo il campionato, ma solo quello; la grafica non raggiunge nemmeno di poco quella del concorrente, anche se a prima vista l'impatto non è male: nelle foto che vedete qui intorno i fondali sono ottimi, così come i modelli delle vetture in certe angolazioni, ma quando il tutto è in movimento vi capita di vedere le ombre (semplici rettangoli grigi un po' smussati) di vetture nascoste dall'altra parte della montagna, oppure la macchina che sterza e le ruote fisse come due mestissimi rettangoloni, o ancora strani effetti per cui due macchine si "incollano" fra loro (lo dico sempre: superattack e via) e vanno ben contente perfettamente attaccate, una avanti una dietro (posizione numero? Ehm...). Il realismo, pugnalato senza pietà, ringrazia.
Alcuni effetti di MTM2 che contribuivano a rendere più divertente ed interessante il titolo, come traslucenze dell'acqua, lens flare e i segni delle ruote sui terreni morbidi in Offroad o non sono presenti (le tracce degli pneumatici) oppure sono di livello inferiore (lens flare ecc.).
Una grave mancanza è pure l'assenza di possibilità di modificare le condizioni di guida o le componenti dei veicoli: non potete cambiare rivestimento o modificare la struttura del veicolo (manca l'officina/garage, insomma), mentre un solo miserissimo menu consente appena di scegliere la lingua, impostare controllo analogico o digitale, regolare il volume e poco più; niente controllo atmosferico, quindi, né sulle condizioni climatiche né sulla condizione solare (guida diurna/notturna). Non so voi, ma io da tempo (e parlo di anni) ero abituato a menù con molte più scelte, per personalizzare il gioco rendendolo più longevo.
La caratteristica di rilievo è dunque proprio la modalità "World Tour": si articola su 5 tracciati diversi in cui, in sostanza, più vinceremo e migliori saranno le macchine acquistabili, fino a quando vinti tutti i circuiti con punti massimi (1° posto) avremo accesso all'ultimo, per completare il gioco.
Le cose vanno di nuovo peggio nella corsa singola: alcuni tracciati saranno inaccessibili fino a quando avremo vinto un certo numero di gare e, se aggiungete l'impossibilità di scaricare da Internet altri circuiti, la longevità precipita.
Le cose vanno un pochino meglio per il sonoro: la Accolade ha posto più attenzione del solito, considerato il genere di gioco, nell'aspetto audio, formando una colonna sonora con artisti del calibro dei Sevendust, i Gravity Kills e i Fear Factory. Se non vi piace l'heavy metal siete spacciati, comunque, considerando pure che la qualità non è delle più eccelse. Un'ultima nota, purtroppo ancora negativa: il realismo è di buon livello solo relativamente alla realizzazione dei modelli delle veicoli (20 in tutto, compresi l'Hummer, il Dodge Ram V12 e la Jeep Wrangler): durante la guida, a parte i soliti voli di una montagna di macchine insieme che di realistico non hanno mai avuto nulla, il realismo si fa sentire nel senso che manca specialmente sui superfici morbide, quindi neve e fango: mentre in MTM2 i veicoli affondavano in questi terreni conformemente alle leggi della fisica, in TD 4x4 le macchine si limitano a passarci sopra modificando minimamente la risposta del veicolo. Io non sono il più grande esperto del mondo, però mi dicono che sulla neve e sul fango il controllo cambia parecchio, senz'altro più di quanto non si senta nel gioco.
Ahimè, che mestizia. Siam arrivati al commento, almeno.

Nicola Tateo



A parte la staccionata alta ben più di una jeep, qualcuno mi sa spiegare perché una macchina IN CURVA e soprattutto IN SALITA su di un tratto livellato dovrebbe volare a mezzo metro da terra?

In un simile panorama affascinante e sotto a un cielo che pare quello di Independence Day (con l'arrivo degli alieni), c'è chi sceglie la strada e chi invece si arrampica sui macigni per guadagnare una misera posizione.

Yahoooo! Salta tu che salto anch'io!!! Poiché il nostro avversario ha spiccato il volo, volendo noi sorpassarlo mi pare che giusto raggiungerlo nell'alta atmosfera. Il realismo scorre nelle vene, ma di qualcun altro.

Il fango ci ha catturati, facendo scomparire pezzi della vettura e lasciandola in una posizione che sfida tutte le leggi della logica (pare un'opera di Escher, il cofano dev'essere in un'altra dimensione).

PC

Vi sono momenti in cui l'imbruttimento stende un pesante velo di mestizia sui propri pensieri, fino a celarli; se non vi è mai capitato (dubito), vi consiglio di provare a recensire TD 4x4. Scavando in questa coltre impenetrabile, devo ancora sottolineare che la Accolade non è riuscita a recuperare il gap tecnico che la separava dalla Microsoft, gap che anzi è divenuto più netto; grafica, programmazione, giocabilità e realismo, profondità di gioco e forse pure sonoro non sono al livello dei concorrenti del mercato (indovinate a chi penso). La modalità campionato, unico vero vantaggio di TD 4x4, per quanto buona non basta certo a nascondere le troppe pecche del gioco. Un peccato, l'esperienza della Accolade avrebbe potuto e dovuto essere sfruttata in modo diverso.
Pensateci – molto – solo se siete appassionatissimi del genere e collezionate i titoli Accolade.

HARDWARE

Potete toccare la scatole di TD 4x4 soltanto se in voi batte un cuore a 200 MHz e avete un cervello con 16 MB di memoria; molto meglio, ovviamente, se sulle gambe siete spinti da una possente accelerazione, diciamo voodoo.

Simulatore Mondiale

NGI
Sistema di negoziazione
e gestione interattiva

EuroPCCalcio

852 squadre
24.000 calciatori...

Narrazione e commenti di
Aldo Serena e Massimo Tecca

PCCALCIO tornerà
a sorprendervi...

PCCALCIO 7

Tutto il calcio sul tuo PC

USCITA IMMINENTE:
PRENOTA LA TUA COPIA IN EDICOLA

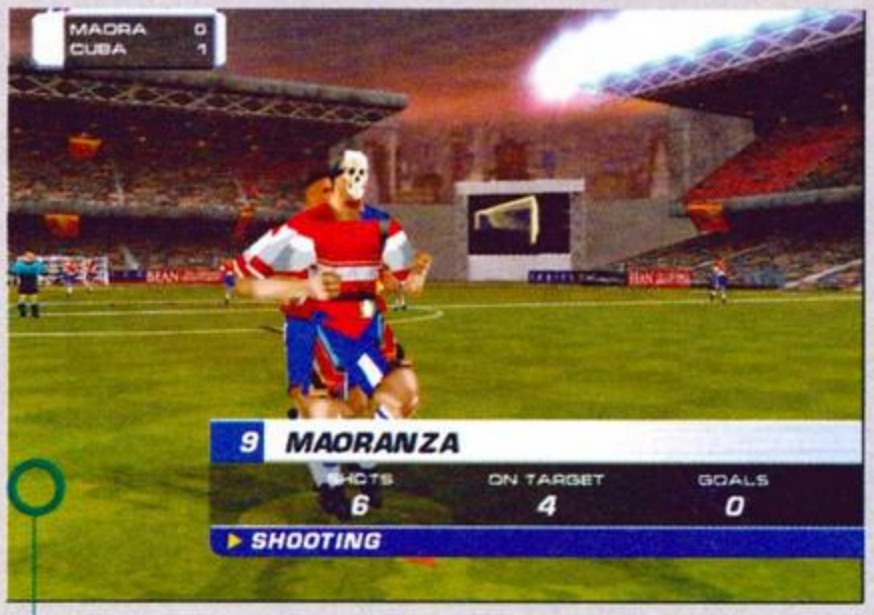
Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC.
©1998 AIC Associazione Italiana Calciatori.

dinamic
MULTIMEDIA
www.dinamic.it

actua SOCCER 3

Il calcio non è un gioco, è una filosofia di vita.

Chi pensa che il calcio sia un divertimento non ha capito nulla: il calcio è diventato, più di ogni altro sport, l'arena del successo. Chi perde non ha ragione di esistere, chi vince è consegnato alla storia come anello di congiunzione tra l'uomo e la divinità. La cosa si ripete anche nelle trasposizioni digitali di tale disciplina, che nell'affollato panorama videoludico stanno sempre più scemando e si sono ridotte a due serie di spicco, Actua e Fifa, anche se quest'ultima oramai ha saldamente in mano le redini del mercato. L'outsider World League Soccer, invece, dopo una buona presentazione l'anno passato, sembra proprio che non ce la faccia, almeno stando a quanto dice chi ha avuto l'occasione di vederlo. Comunque sia, vediamo di cercare di capire se l'assalto della Gremlin al trono dell'ormai intoccabile EA Sports ha un senso.
Diciamo subito che Actua Soccer 3 propone dei miglioramenti sensibili in termini di gameplay e accorgimenti grafici rispetto ai suoi precedenti episodi ma, purtroppo, siamo ancora lontani dall'eccellenza che ogni tifoso e



Altro primo piano della punta più forte del mondo fatta a mia immagine e somiglianza (per altezza e peso, mica per la faccia...). Notare la sobria divisa, data da un crash del gioco, e le luci artificiali sullo sfondo.

Klinsmann sta per battere la punizione, mentre Bierhoff si sbraccia cercando di farsi notare per ricevere il passaggio.

L'effetto nebbia con Glide è davvero bello, così come globalmente la grafica del gioco...

I giocatori sono davvero molto dettagliati, anche se i poligoni sono forse un po' più rozzi di quelli di Fifa. C'è da dire, però, che perlomeno non si hanno mai rallentamenti di sorta dovuti a un engine difettoso...

Azione concitata a centrocampo di un Francia-Argentina. Sulla neve, i giocatori lasciano le impronte degli scarpini...

Il pallone, a seconda delle situazioni atmosferiche, viene colorato in maniera diversa: non so voi, ma a me non è mai capitato di trovarmi un sfera verde sotto la pioggia!

In Actua Soccer 3 sono presenti anche gli infortuni: il povero giapponese sta chiedendo la sostituzione perché qualcuno deve averlo spettinato...

amante del calcio vuole vedere sul proprio monitor. Finalmente, però, le scivolate lunghissime e con la ripresa nulla del giocatore sono state abolite, inserendo anche altri tipi di contrasto meno dannosi per la salute degli avversari e per il prosieguo felice della partita dell'eventuale calciatore falloso. L'intelligenza artificiale dei portieri ha subito un discreto restyling ma, se già era difficile segnare nei precedenti capitoli della serie Actua, nella terza incarnazione è praticamente impossibile. In soccorso del giocatore frustrato, ecco arrivare i famigerati pattern, le posizioni di tiro dalle quali è praticamente garantito il gol. Cosa che, come avrò occasione di dire nel commento, è improponibile in un gioco di questi tempi. Come al solito, alla Gremlin si sono scordati di dare un senso al gioco sviluppato sulle fasce laterali, per l'assurdità del sistema di controllo in fase di cross e della risposta dei giocatori che provano a impattare al volo con il pallone. Insomma, di difetti Actua Soccer 3 ne è pieno e potrei continuare per altre pagine, ma penso che tutto sommato si siano capiti sin da queste righe gli effettivi limiti dell'ultima produzione di casa Gremlin. È altresì vero che Actua Soccer 3 non è solo difetti, ma presenta anche alcune chicche di tutto rispetto come il completissimo editor (che comunque non consente di modificare squadre già esistenti) e mette l'utente nella condizione di creare il proprio Dream Team oppure realizzare dei giocatori ex-novo - come del resto testimoniano alcune foto sparpagliate in queste pagine. Tutto sommato, la realizzazione tecnica di Actua Soccer 3 è abbastanza pregevole, ma anche tutte le strategie implementate servono poco e nulla... Insomma, se io decido di fare giocare la squadra in maniera difensiva e che poi la difesa si apre come burro alla minima occasione, non sono molto contento ed è proprio la gestione della squadra, oltre ai difetti evidenziati poc'anzi, la cosa peggiore di questo titolo... Un'altra occasione mancata da parte della Gremlin e il divario con il capoclasse Fifa si sta allargando sempre di più, togliendo anche a noi poveri amanti del calcio la possibilità di scegliere...

I replay visualizzano la traiettoria della palla e la velocità dell'esecuzione, oltre a essere altamente configurabili...

L'editor dei giocatori permette di creare dei calciatori moooolto personalizzati: in primo piano potete vedere il capitano della Maoranza FC, con la maschera da teschio. Un vero buzzurro, eh?

Andrea "Trezeguet" Della Calce

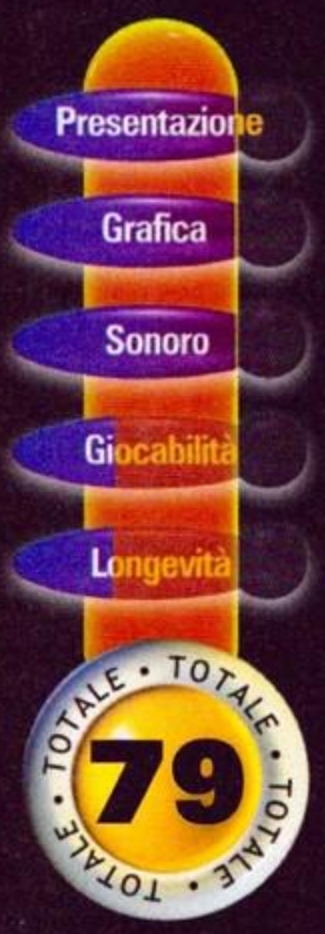
Ecco la MaoraNza FC in tutto il suo splendore: ma chi è che si sta scaldando per entrare? Una donnina? Esatto e c'ha pure la coda di cavallo per sembrare meno vac... ehm... più somigliante a Carolina Morace...

PC

Actua Soccer 3 noon ce la fa a priori e si trascina tutti gli spiacevoli difetti delle precedenti versioni, anche se bisogna ammettere che qualche miglioramento c'è stato. Insomma, il primo Actua (recensito al tempo da un imbarbarito Silvestri...) era tutto sommato una novità e graficamente poteva anche soddisfare. I tempi sono cambiati e già il secondo episodio non ha avuto molto da dire, anche perché si è dovuto scontrare con Fifa '98, mentre il terzo cade nel limbo dell'anonimato infinito, senza chiedere nulla di più. I difetti maggiori sono da ricercare soprattutto nella effettiva varietà e costruzione delle azioni sul campo, non tanto nel motore che muove il gioco, comunque dignitoso.
Insomma, il realismo esasperato cercato nella resa dei movimenti dei giocatori ha lasciato ben poco spazio a una credibilità sull'erba: tuttora è possibile percorrere il rettangolo di gioco in una manciata di secondi come dei novelli Ben Johnson, le fasce laterali sono davvero poco sfruttate e le possibilità di creare delle azioni varie sono ridotte all'osso. Sono inoltre presenti una dose massiccia di pattern per segnare, cosa che alla soglia del nuovo millennio ritengo del tutto assurda. Insomma, se non avete un gioco di calcio buttatevi a pesce su Fifa '99, visto che ora come ora sembra l'unico titolo in grado di dare delle soddisfazioni agli amanti del pallone: non tanto per i suoi meriti, ma per i demeriti degli altri. Ma, ho resistito fino ad adesso per dirlo, se dovete proprio spendere dei soldi compratevi una Playstation e giocate con Winning Eleven Final Version, la più bella simulazione calcistica che mente umana abbia mai concepito ET realizzato. C'è un motivo per il quale Actua Soccer 3 potrebbe piacere molto alla vostra ragazza: la colonna sonora è di Robbie Williams, uno degli ex-bononi dei Take That. E con questo ho concluso...

HARDWARE

Actua Soccer 3 è il primo gioco che mi sia capitato per le mani a sfruttare l'ottimizzazione per K6 3D NOW! e di conseguenza utilizza i nuovi set di istruzioni del chip AMD, aumentando la resa grafica anche a frequenze non troppo elevate. Per quanto riguarda le modalità grafiche, Actua Soccer 3 mette a disposizione dell'utente una larghissima fascia di settaggi che vanno dalla modalità software più scarsa (320x200 a 16 Bit) a quella 3D più cattiva (1024x768 a 32 Bit) con le Direct 3D. Il prodotto è stato testato utilizzando una Asus V3000 AGP Banshee e con questa scheda grafica si inchiodava regolarmente. Il motivo è da ricercare nel fatto che Actua Soccer 3 non è stato ottimizzato per lavorare con il chipset Banshee. Il problema è stato però ovviato montando una Creative Banshee aggiornata con gli ultimi driver: così non sono stati riscontrati problemi di sorta e il gioco fila che è una bellezza...
Come al solito sono necessari i requisiti minimi: 16 MB di RAM, spazio su hard disk variabile da 70 a 400 MB e le DirectX 6.0. Saluto.



daL 9 NovEmBRe oCcHio a cOsa gUaRDi.

LioN nEtworK DAl LuNeDI Al veNeRdI oRE 20 su tmc2

www.elleti.it/lion

VEdRai cosA viNcI.

Dal 9 novembre la tua trasmissione preferita torna alla grande su TMC2 con un sacco di novita' interessanti. Un sito Internet sempre piu' ricco, e il gioco interattivo di Lion tutto nuovo e ancora piu' dinamico, con scenari 3D di adrenalina pura, che ti incolleranno alla TV e al telefono.

E con Lion (sempre lui, lo snack per ruggire di piacere, una meravigliosa barretta di wafer e cereali ricoperta di squisitissimo cioccolato al latte) a gennaio parte un fantastico concorso:

puoi vincere ogni settimana uno Scooter Lion Dragster by Italjet, e alla fine ci sara' una super estrazione di altri 10! Le istruzioni per partecipare e tutti i particolari li trovi sulla confezione di Lion.

Dal 9 novembre, Lion Network e' in onda con tutto questo e anche di piu'. Chi c'e', c'e'. Chi non c'e', peggio per lui.
Roooaarr.

Nestlé

INFO LION NETWORK

1 arte

40 opere di Caravaggio e dei suoi seguaci
Roma Palazzo Barberini
Dal 4 febbraio all'11 aprile

Da Carot a Renoir
Mostra sugli Impressionisti
Brescia Palazzo Martinengo
sino al 18 aprile

Picasso a Roma
Galleria d'Arte Moderna a Roma
Tutto il mese di febbraio

2 musica

CONCERTI

Goo Goo Dolls
Milano Magazzini Generali
1 febbraio 1999

ALBUM

Propellerheads
Titolo: Extended Day

John Mellencamp
Titolo: John Mellencamp

3 tecnologia

Giochi:
Esce l'attesissimo seguito di SIM City. Titolo: Sim City 3000
King Pin della Interplay
Silver della Info Grames
Redline della Electronic Arts

4 esplorazione

- "Fra le mura di Napoli: dai portali al verde nascosto"
Napoli - Palazzo Reale - Sala Dorica

"Salone dello studente"
Milano - Fiera
18 - 20 febbraio 1999

"Vivere al limite in ambienti estremi"
Roma - Museo Civico di Zoologia

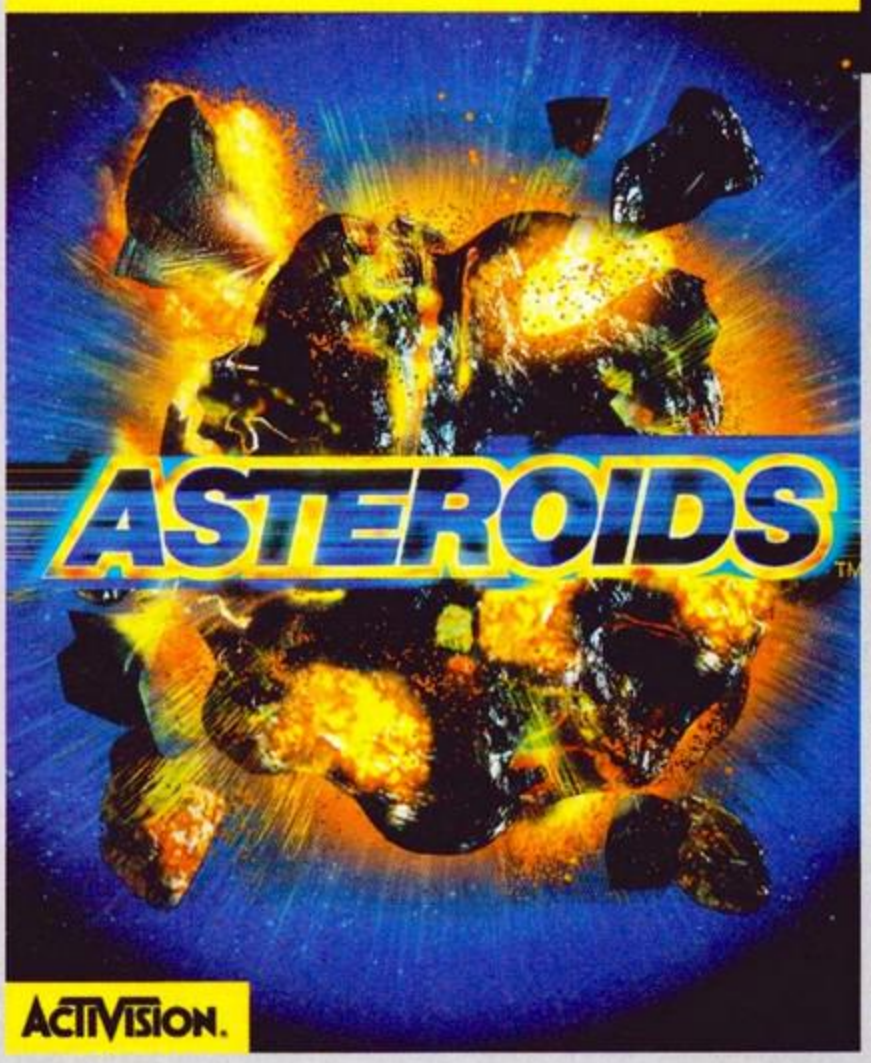
5 sport

Basket Italia Turchia (Qualificazioni Europee)
Reggio Calabria 24 febbraio 1999

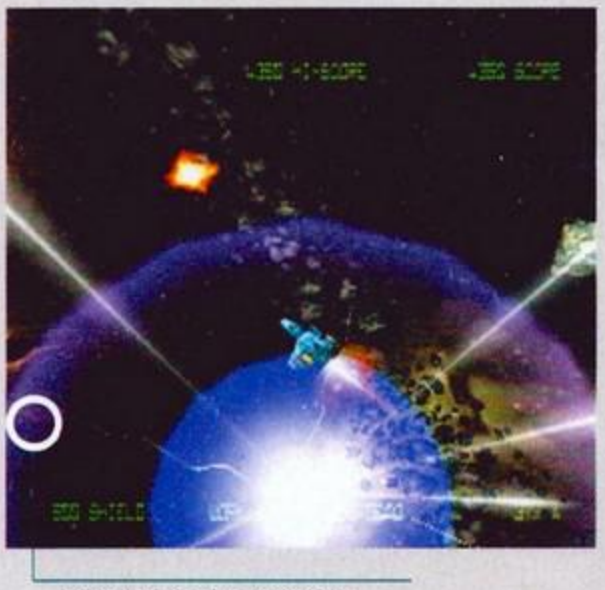
Mondiali Bob
Cortina 12 - 14 febbraio 1999

Volley Final Four Coppa Italia
Roma 6 - 7 febbraio 1999

BACK TO ROCK THE NEW MILLENNIUM



Mio Dio, è pieno di stelle...

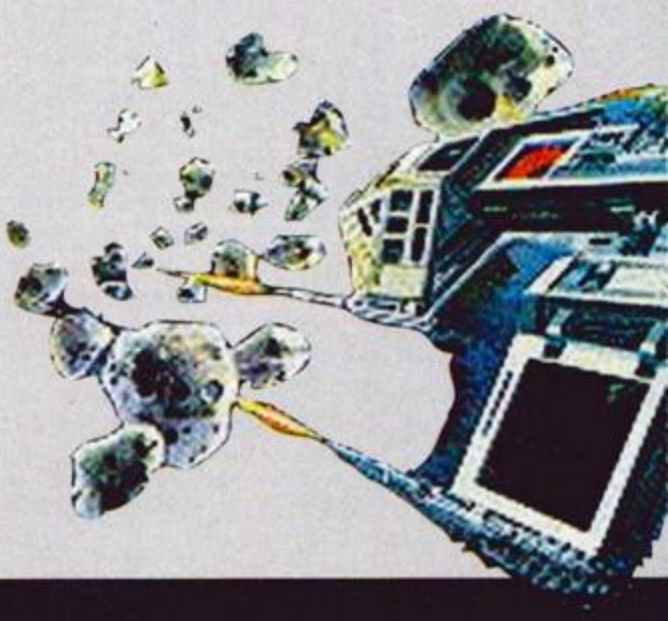


Forse la foto che preferisco: solito effettazzo da bomba atomica, una cintura di asteroidi e qualche lampo che fa sempre bene (a me) e male (agli altri).

E vabbeh... Come potete immaginare questa grafica è assolutamente identica a quella di venti anni fa; esplosioni, bagliori, fulmini, astronavi e la nebulosa di Orione in sfondo sono rimasti tali e quali.

Questo è uno dei primi livelli, quando ancora si riesce a distinguere la nave prima del dilagare di botti & fuochi d'artificio. Notate comunque lo scudo che ci avvolge, una nave aliena e un meraviglioso meteorite cristallo.

Mentre le mente (sembra uno scioglilingua) corre al film 2001, gli occhi alla finestra da cui intravedo un tramonto eccezionale, mentre le orecchie prestano attenzione solo agli U2 e le dita ancora finiscono di digitare la preview di Lander (forse la potete trovare qualche pagina fa), mi ritrovo davanti al solito monitor col solito dilemma.
Cosa ci scrivo nella recensione, stavolta? Si trattasse di una capolavoro atteso da tutti, non avrei dubbi e comincerei a sparare boiate e lunghi preamboli; fosse una assoluta scamorza (uno di quelle meravigliose caciotte digitali che restano per decenni sugli scaffali per attirare la polvere e lasciare belli puliti gli altri titoli migliori) analogamente sparerei boiate e lunghi preamboli. Il vero problema è quando il gioco in questione non rientra in nessuna delle succitate categorie.
Come diceva un vecchio professore, il problema non è nel bianco o nel nero; questi sono così, e tanto basta. Il vero dilemma sta nell'oscura soggettività del grigio. Per i videogiochi è lo stesso: se parliamo di Tiberian Sun bene, tutti sanno tutto e già lo considerano un capolavoro, se giudichiamo uno dei troppi "Ti Spiezzo Fighter" tutti intuiscono tutto e già lo sanno essere letame digitale. Ma se parliamo di giochi sconosciuti, o di poca fama? Che scrive un redattore?
Boiate e lunghi preamboli, ovviamente, e direi che io sono sulla buona strada (in entrambe le cose – sono un Dio nello scrivere lungi preamboli che sono pure boiate – ci vuole un'abilità superiore, eh).
Nel frattempo il tramonto si è incupito un altro po', portandomi via parte della sana sensazione di leggerezza e di relax che solo un bel cielo terso sa dare, e la mente è già arrivata a 2010. Gli U2 hanno ceduto il passo ai più vari mp3, e le dita ancora scrivono (boiate, sempre boiate) su Lander.
E mentre in quest'immensità s'annega il pensier mio mi accingo a iniziare quest'altra opera; ci troviamo qui a giudicare nientemeno che il vecchio classico Asteroids rivisitato in versione moderna; su come questo lavoro sia stato affibbiato al sottoscritto (peraltro insieme a un'altra riedizione di un vecchio classico, Lander appunto) vi invito a leggervi pure la preview del succitato titolo che le mie dita stanno ancora scrivendo (il gioco poi, se non la mia firma, vale almeno la lettura dell'articolo).
Per arrivare finalmente all'argomento fondamentale, vediamo un po' di cosa stiamo parlando: Asteroids è stato senza alcun dubbio uno dei più grandi vecchi successi dell'industria videoludica, non certo grazie alla strepitosa grafica o all'insuperato livello sonoro, quanto per l'anno in cui venne pubblicato. Correva ancora il 1979, infatti, quando il gioco faceva la sua possente comparsa sulla scena internazionale, più o meno quando io stavo ancora compiendo il mio primo anno di età (lo ammetto, sono il più giovane della redazione – non sono giovane io, sono vecchi Loro).
In quell'epoca buia, in cui le varie "console" Atari ancora avviavano un mercato tanto incerto e poco sviluppato quale era l'informatica di allora, Asteroids rappresentava un ottimo diversivo fra una partita al solito Pong (che, incredibile ma vero, era già vecchio vent'anni fa) e l'incontenibile eccitazione di una partitona a tris: Asteroids offriva infatti un concept di gioco innovativo quanto ripetitivo, mettendo il giocatore alla guida di un'astronave in mezzo a un campo di asteroidi con la possibilità di muoversi (facendo però ben attenzione alle forze d'inerzia) e, soprattutto, di sparare ai vari meteoriti che minacciavano l'integrità della propria nave. La difficoltà maggiore consisteva nella suddivisione degli asteroidi colpiti in parti più piccole, ma ugualmente pericolose, fino a quando questi detriti non raggiungevano una dimensione tanto piccola da sparire.
Non credo che qualcuno fatichi a porre sullo stesso piano il divertimento che può derivare da Asteroids con quello che vi



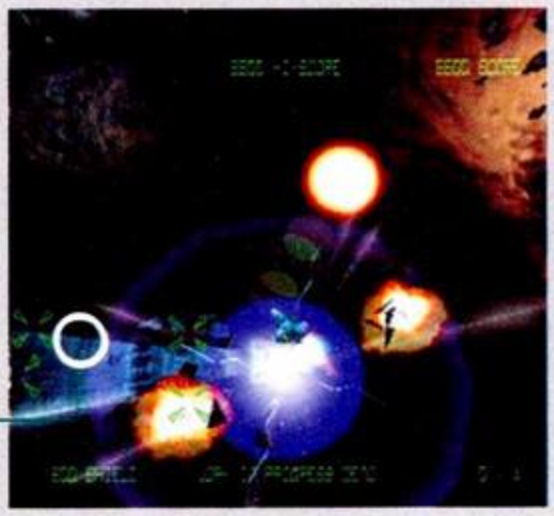
A parte le Pleiadi là dietro guardate l'effetto fulmine: come ho scritto da qualche parte, se fosse ben realizzato solleverebbe il gioco, ma così son giusto lampi e l'effetto non è dei migliori.

darebbe un altro capolavoro di longevità come il tris, e in effetti proprio questa fu la causa del successo del gioco: in un mercato privo di veri videogiochi intesi come li pensiamo oggi, ogni innovazione pur minima vale come giustificazione per l'acquisto del titolo.
Insomma, nessuno sano di mente spenderebbe oggi centomila bucce di banana per impadronirsi di un'ambitissima copia dell'Asteroids di 20 anni fa (a meno che non lo faccia per collezionismo); ecco quindi arrivare sugli scaffali dei nostri pusher di fiducia una nuova versione del gioco, che nasconde sotto al luccicante marchio "3Dfx" il medesimo concept di 2 decadi fa. Cosa offre in verità questa nuova versione, sempre che si possa definire così? Anche uno scimpanzé riconoscerebbe un certo leggero cambiamento nell'aspetto grafico: dove prima c'erano sempre solo linee chiuse di un unico colore e per di più vuote (per intenderci, come se lasciaste cadere una bic su di un foglio lasciando che scriva a caso, avendo solo cura di terminare il tratto dov'era cominciato) ora ci sono asteroidi tridimensionali poligonali, abbelliti da migliaia di texture e da effetti di luce in tempo reale, dove prima c'era un mestissimo triangolino che ruotava su se stesso ora fa bella mostra di sé un'astronave perfettamente realizzata in 3D, con tutti i suoi riflessi, i materiali, le animazioni fotorealistiche.
Anche tutto il resto (che è davvero poco, limitandosi ai proiettili sparati, alle deflagrazioni e a qualche effetto ottico) è incomparabile graficamente col precedente capitolo; dopotutto, del resto questi 20 anni hanno rappresentato per l'informatica più o meno quanto 2000 anni per il genere umano, se non di più.
Il sonoro poi non può essere considerato un miglioramento del precedente poiché "prima" il suono non c'era del tutto [e il "tum tum" modello Lo Squalo dove lo mettiamo? NdMax], per cui se anche oggi ci fosse stata una pernacchia a ogni occasione il guadagno sarebbe stato virtualmente infinito; in realtà le musiche ci sono e di buona qualità, anche se sinceramente non lasciano il segno per inaspettata bellezza: sono in realtà quel genere di audio che definirei "da sottofondo", ovvero non fanno annoiare il giocatore in un angosciante silenzio ma neppure si fanno notare. Ben altro quindi dalle colonne sonore tanto meravigliose da meritare l'ascolto anche fuori dal gioco.
Stesso giudizio per gli effetti.
Stavo quasi dimenticando quel particolare marginale che è la trama; non so quale fosse quella del primo, ma qui sarete semplicemente un pilota assoldato per ridurre in briciole i meteoriti per favorirne poi l'estrazione mineraria, per ripulire le rotte delle astronavi dai pericolosissimi campi di asteroidi oppure perfino per eliminare le astronavi dei cattivi alieni nemici. Non si può certo gridare al miracolo, ma almeno prova a giustificare la presenza di 5 "zone" diverse (una specie di territori), ognuna con una serie di sottolivelli, in cui dovrete misurare la vostra abilità; si va dal semplice spazio profondo al buco nero, dalla corona solare all'orbita terrestre.
Ho quindi praticamente finito; l'unica nota che aggiungo, prima di spedirvi al discorso sulla longevità nel commento, è che da qualche parte nel gioco è nascosta proprio la versione "vecchia" (arcaica è meglio). L'avranno davvero messa per aumentare l'interesse del pubblico? Somma mestizia, e via. Mio Dio, è pieno di stelle...

Nicola Tateo

Ecco un esempio, invece, di missione: stavolta non dovete soltanto distruggere tutto quello che si muove, ma pure proteggere il cargo che sta attraversando lo scenario. E occhio ai getti di lava dal Sole...

Ce la faccio, ce la faccio... Non ce l'ho fatta! Dopo tante foto uguali non ho resistito alla tentazione mi piazzare il solito render, che ci vede nella fattispecie fuggire a tutto gas con un asteroide infuocato che ci insegue gridando VENDETTAAAA!!!

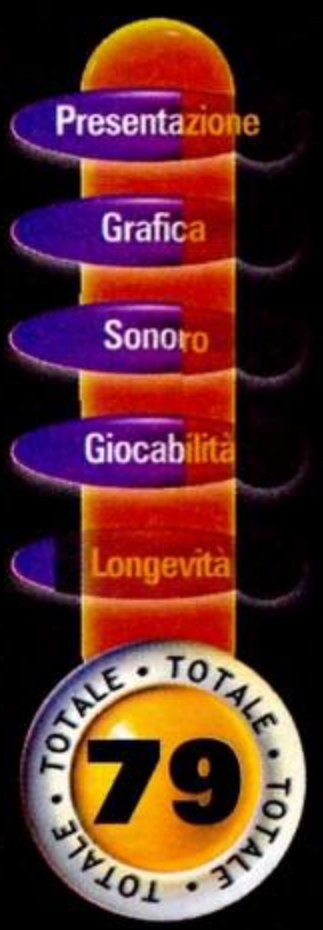


Tuoni e fulmini! In questo gioco è strano trovare un istante in cui lo schermo sia sprovvisto dei consueti lens flare, esplosioni e compagnia bella; inutile dire che ovviamente il tutto gira anche su di un 286.

Qualcuno di voi ha osato pensare come funzioni Asteroids senza Voodoo? E questa è la punizione divina; visto che altrimenti non riuscireste neppure a vederla, sappiate che la navetta è al centro.

PC

Che dire? Di fronte a questi prodotti il cielo ammutolisce; non è brutto, ma in vendita è stupidamente troppo caro per quello che offre. Le uniche differenze con quanto vi può offrire un emulatore alla voce "Asteroids" risiedono nella grafica e nella musica, oltre che nelle richieste hardware.
Per il resto non c'è quasi nulla di diverso dal primo: la giocabilità rimane pressoché la stessa, anche se "aggiornata". Controllare la nave è tanto facile da disorientare un giocatore odierno, abituato alle decine di combinazioni di tasti, visto che dopo dieci minuti farete l'abitudine ai comandi e potrete guidare senza alcun problema. Al di là del tasto per ruotare la nave, di quello per lo sparo e lo scudo o di quello per accelerare si va davvero di poco.
Discorso a parte merita la longevità: 4 lustri fa un mercato in verità inesistente rendeva un gioco come questo appetibile a molti, ma oggi chiunque nello stesso ramo (quello dei passatempi più leggeri) può trovare molte valide alternative; in queste situazioni come si fa a parlare di longevità? Se uno acquista il titolo è evidentemente interessato, magari perché ama alla follia i giochi di una volta, e in tal caso la longevità è estremamente soggettiva e dipende da fattori che esulano le virtù del gioco. Nella maggioranza dei casi, però, per un normale giocatore Asteroids esaurirebbe la sua carica in un paio d'ore (magari per essere ripreso dopo un mese per un altro paio d'ore, ma è sempre niente); per questo motivo il giudizio non può essere che uno: se Asteroids fosse regalato, o almeno venduto a bassissimo prezzo, varrebbe l'acquisto come uno di quei prodotti a cui ogni tanto può far piacere giocare, magari solo per una mezzoretta di tempo che avete libero (i tipici giochi da ufficio, insomma, per la pausa pranzo). L'interesse che un giocatore normale può provare, però, è inversamente proporzionale al quadrato del prezzo: se capite che vuol dire bene, altrimenti sappiate che per un giocatore normale se costa tanto non vale la spesa.
Ma voi normali non siete, quindi dateci dentro.



HARDWARE

Sarà sufficiente un pentium, possibilmente almeno 133 MHz, con 16 o 32 MB ram, 200 MB su disco fisso (e non 70 come indicato sulla scatola) e una qualunque scheda audio e video (quest'ultima almeno con 2 MB di memoria); ovviamente, è consigliata una scheda acceleratrice 3D (leggi Voodoo).

DELPI

Deraglia
dai soliti giochi!

RAILROAD TYCOON 2

Se cercavi un gioco diverso, sei sui binari giusti! RAILROAD TYCOON II è appassionante e frenetico insieme, è il gioco che ti porta sulle rotaie e ti costringe a usare abilità e strategia in dosi abbondanti.
Il tuo compito sembra (ma non è) facile: dovrai costruire e gestire treni, stazioni e collegamenti tra le città e fare della tua impresa ferroviaria la più produttiva di tutte. Sarai accompagnato, in questa avventura, da una grafica dettagliatissima e da splendidi scenari riprodotti sulla base di spettacolari fotografie d'archivio americano!

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows 95/98/NT 4.0, Pentium 133 (Pentium 166 consigliato), 16 Mb RAM (32 Mb RAM consigliato), 100 Mb liberi su HD, Lettore CD-ROM 4X, Scheda Grafica con capacità di 1024X768.

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

LEADER Qualità Interattiva.

MASK of ETERNITY

Gli antichi dicevano "derelitta la terra che ha bisogno di eroi". Beh, a Daventry ne hanno bisogno per l'ottava volta...

Il portale dimensionale è alle mie spalle. E ora via, verso nuove mirabolanti avventure!

Pronto per il tuffo, signor diavolone? Coraggio, non si faccia pregare...

Poche persone possono vantarsi di avere inventato qualcosa nell'inflazionatissimo mondo dei videogiochi. Una di esse è Roberta Williams, autrice della prima avventura grafica che abbia avuto una qualche diffusione di massa, quel Mistery House che nel 1980 vendette 15.000 copie per lo stupefacente incasso di 167.000 Dollari (voi ci ridete, ma rendetevi conto che stiamo parlando di 275 milioni di lire ai tempi dell'Apple II...). Fu proprio per vendere Mistery House che nacque la On Line Systems, oggigiorno una delle più importanti software house del mondo con il nome di Sierra On Line. Da allora Roberta Williams ha fatto molta strada, ma ha sempre portato nel cuore la prima e più importante saga, King's Quest. Pubblicarne un nuovo episodio, detto per inciso, oltre che un divertimento è anche un ottimo affare, visto che un folto pubblico di appassionati comprerebbe Mask of Eternity anche se si trattasse di una ciofeca.

Il punto di partenza di ogni capitolo della serie è sempre stato il regno di Daventry, conquistato da Sir Graham in KQ I e in seguito difeso da un po' tutti i componenti della famiglia reale, alternatisi nel ruolo di protagonisti.

Daventry è il tipico reame fantasy d'impostazione marcatamente fiabesca, niente a che vedere con i

Lo specchio ha in serbo una sorpresa per Re Graham...

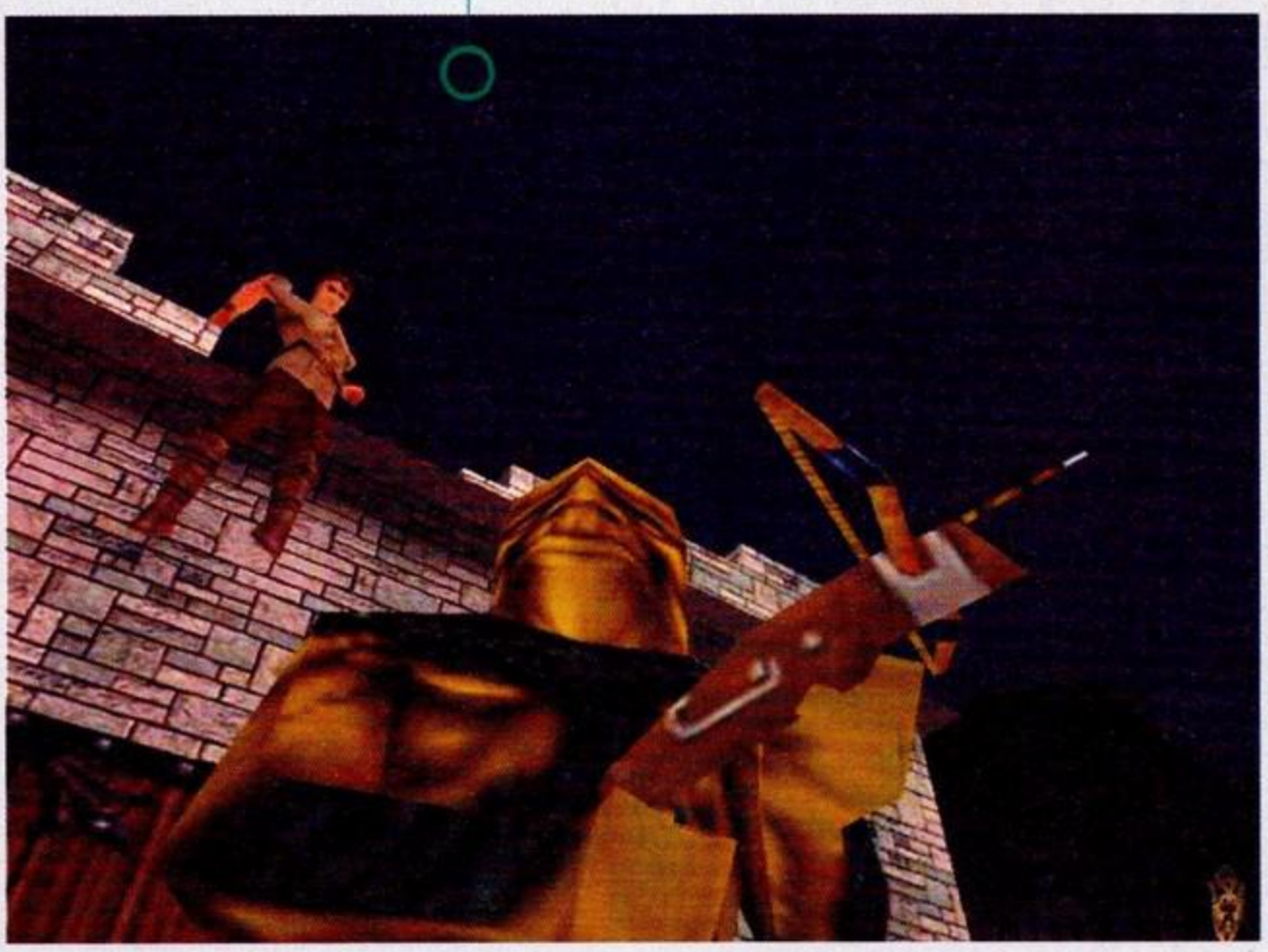
Non sapevo che le strade di campagna fossero così affollate anche di notte!

SCUOLA DI CAMPIONI

È curioso notare la contrapposizione tra l'impostazione favolistica dei vari episodi di King's Quest, e il tipo di prodotti realizzato da coloro che nel corso degli anni ci hanno lavorato sopra. Al Lowe, ad esempio, dopo aver contribuito a KQ III ha creato la serie di quel maniaco di Larry (vi basta o devo aggiungere "Leisure Suit"?), mentre Jane Jensen è stata co-autrice di KQ VI e poi ha dato vita all'horrorifico Gabriel Knight. Neanche Roberta Williams ha resistito alla tentazione: dopo oltre dieci anni di damigelle in pericolo e cavalieri senza macchia, si é lasciata andare allo scabroso Phantasmagoria.

toni gotici, cupi e violenti di altri videogiochi di questo tipo. La Williams ha sempre pensato a questa saga come a un libro di favole e, visto che le favole si leggono ai bambini, anche il regno di Daventry doveva essere adatto a loro. Un regno che, all'alba dell'ottavo episodio, si presenta in perfetta salute: il filmato iniziale, infatti, annuncia il fatto che quest'anno si è avuto un ottimo raccolto.
Lo specchio magico di Re Graham, però, ci mette pochissimo a cambiare scenario, trasferendo la sua attenzione su un evento oltremodo pernicioso: la distruzione in cinque parti della Maschera dell'Eternità, sacro

L'orco di guardia non immagina quello che sta per capitargli...



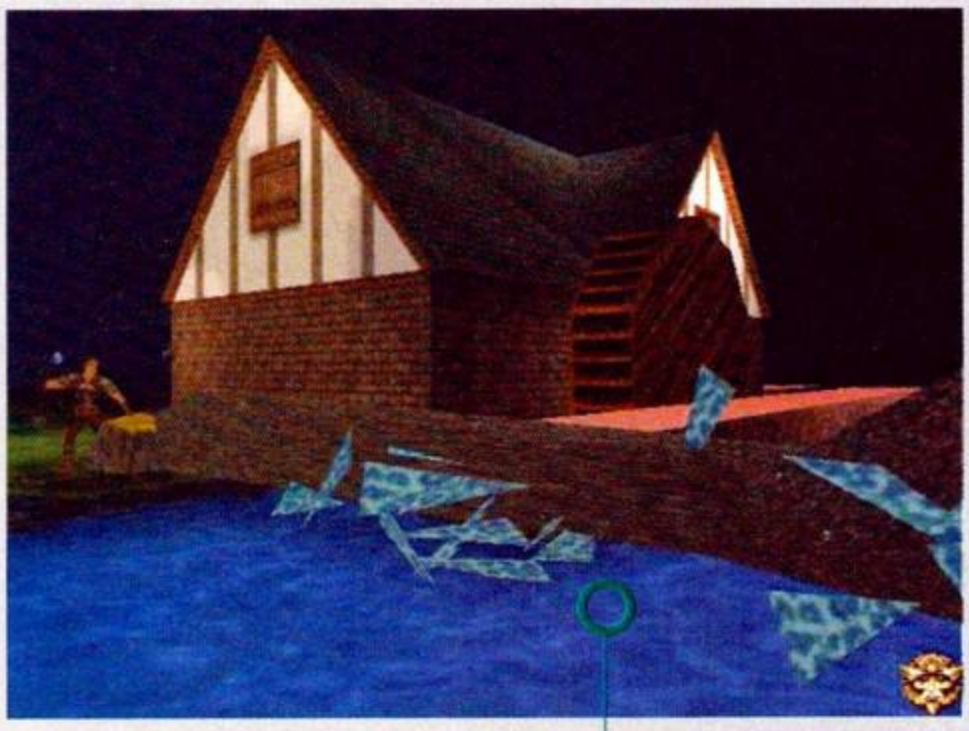
Il fratello povero di Par-Salian vi spiegherà la missione.

simbolo di tutto ciò che è bello e buono. L'autore della sconcezza è un mago, introdottosi nel tempio volante che ospitava la reliquia. Ma la sua cattiveria non si ferma qui: contemporaneamente all'atto vandalico, il mago emana un potentissimo vento che, spazzando la superficie del regno, tramuta in pietra tutti gli esseri umani sulla sua strada. Fortuna vuole che un pezzo della maschera distrutta cada proprio ai piedi di due giovani, Connor e Sarah, che si affrettano a raccoglierlo: quando il vento sopraggiunge, Connor ha in mano il pezzo e lo sta esaminando. Il potere dell'artefatto lo protegge dall'incantesimo, ma non così per Sarah e per tutti gli abitanti di Daventry, immediatamente trasformati in statue. Sarà compito di Connor (e questa è una prima novità, visto che il protagonista non è un membro della famiglia reale) riunire i cinque pezzi della maschera.
Come da copione, il vento magico ha portato con sé anche un'orda di creature malvagie, che in breve tempo hanno preso possesso delle aree che compongono il mondo del gioco: si parte da Daventry per poi viaggiare attraverso la dimensione

Che noia, fortunatamente è arrivato il mago malvagio a movimentare la situazione... (della serie "risveglia il sadico che è in te").

Ecco la prova di ciò che affermo sui bug: provate a spingere la balla giù per la discesa...

Connor scaglia l'incantesimo della Luce contro il guardiano della dimensione della Morte, dissolvendolo come un'ombra al sole.



Ebbene sì, quelle schegge volanti vorrebbero essere degli schizzi d'acqua!

Dopo aver sconfitto il guerriero fantasma, un bell'inchino al mio pubblico è il minimo che possa fare.

della Morte, la palude, il regno degli gnomi, il regno del Sole e il castello del Signore dei Ghiacci. E ce ne sono altre, ho citato solo le più interessanti...
I nemici manterranno sempre una stretta aderenza alla regione in cui vi troverete: aspettatevi gli yeti nel livello ghiacciato, i demoni del fuoco nel regno del Sole e i non morti nella dimensione della Morte.
In questo luogo la ridda di creature malvagie ha quasi messo a segno un incredibile colpo di stato, liberandosi addirittura dal controllo di Lord Azriel, il Signore della Morte!
La grande novità di questo ottavo episodio sta nel cambiamento radicale dell'engine. Avete giocato tutti i precedenti capitoli e vi aspettate una schermata bidimensionale con il classico punta e clicca? Sbagliato, Mask of Eternity ormai è interamente poligonale, aggiungendo un'azione arcade che, con l'engine di un'avventura grafica, non era possibile ottenere. I programmatori ci tengono a precisare che questo gioco resta fondamentalmente un'avventura, ma è indubbio che i combattimenti abbiano un'importanza capitale e gran parte degli enigmi siano risolvibili solo con una buona padronanza dei controlli. Dell'avventura classica restano la necessità di un buon colpo d'occhio per individuare gli oggetti e l'uso del pensiero laterale per risolvere gli enigmi.
Con mia grande gioia sono stati introdotti dei timidi elementi di RPG, in quanto i combattimenti e le scoperte faranno aumentare la vostra esperienza, rappresentata da un'apposita barra verde. Raggiungete il massimo e salirete di livello, aumentando i punti vita e le capacità in battaglia. Peccato che gli elementi ruolistici finiscano qui, non esistono caratteristiche o possibilità di scelta di armi e armature: userete automaticamente le migliori.
Connor può avere al massimo due armi, delle quali una sfoderata. È possibile andare in giro anche senza armi in mano, magari per non infilzare incidentalmente un amico sul quale avevate cliccato per parlarci. Le corazze, dal canto loro, diminuiscono i danni subiti in combattimento.
Naturalmente nel corso dell'esplorazione troverete un sacco di oggetti più o meno utili, alcuni da usare quando volete e altri riservati a luoghi o persone specifici. Ad esempio, il mago mezzo pietrificato, che vedrete all'inizio del gioco, per creare un incantesimo della Luce avrà bisogno di tre oggetti: una fiamma da un luogo sacro, la cenere di una torcia e l'anello di un eroe morto.

La mappa automatica, oltre che utile, è anche bella da vedere.

Portateglieli e potrete proseguire.
Ma se Mask of Eternity è quasi un arcade, non sarà che i programmatori, per mantenere a tutti i costi l'elemento avventuroso, hanno realizzato un'interfaccia incasinata che ci obbliga a cliccare su ogni singolo poligono, per evitare di perdere per strada qualche indizio?
La domanda è lecita ma, fortunatamente, sotto questo punto di vista la Sierra ha lavorato bene.
Userete la tastiera per le azioni generiche e il puntatore per quelle con un 'target' specifico. I tasti sono pochi e completamente ridefinibili e, alla fine, vi assicuro che non avrete problemi, specie se vi siete fatti le ossa su Quake. Chi ha l'artrite alle mani, invece, potrà sempre richiamare la barra dei comandi, che consente di cliccare

Se la montagna non va a Maometto, Maometto andrà alla montagna!

sulle caselle invece di usare i tasti.
Anche il combattimento è facile da gestire. All'inizio sceglierete se usare la modalità facile, normale o difficile, che equivale a selezionare la difficoltà del gioco, in seguito basterà estrarre l'arma e cliccare sul nemico: Connor menerà un fendente, che andrà a segno se il nemico sarà entro la portata dell'arma. Le armi da tiro si usano allo stesso modo.
Il brutto di questo metodo è che, non essendoci la possibilità di fare il passo laterale (il famoso 'strafe'), non è neanche possibile schivare: per spostarvi di lato dovreste girarvi e camminare, ma nel frattempo l'avversario vi massacrerebbe di botte. Conviene dunque guardarlo dritto in faccia, magari arretrando, e cliccare a più non posso nella speranza che lui abbia meno energia di voi.
Per quanto riguarda gli enigmi, si può dire che quelli di Mask of Eternity siano equamente suddivisi tra enigmi di tipo logico e di tipo arcade, cioè risolvibili con il cervello oppure con le doti fisiche del protagonista. Di cose veramente irrazionali non ne ho trovate, ma devo segnalare la presenza di alcune incongruenze che non avevo riscontrato nella alpha da me visionata per la preview. Vi faccio un esempio: al mulino di Daventry troverete un'accetta, prelevabile spingendo sotto di essa una balla di fieno. Dopodiché uscirete, affronterete un nemico e proseguirete l'avventura.

Quello che vedete nello specchio è il supercattivo. Peccato, me lo aspettavo più impressionante...

Il guerriero fantasma vorrebbe il mio pezzo di maschera. La vedo male... Per lui, ovviamente!

verificano in punti fondamentali dell'avventura, motivo per cui non potranno passare inosservati al controllo di qualità e saranno sicuramente eliminati.
Personalmente la cosa m'imbruttisce perché, essendo Mask un bel gioco, vorrei giocarmelo tutto d'un fiato fino alla fine. Senza perdite di tempo. Che ci volete fare, evidentemente la fama della nostra abilità è giunta fino alla Sierra e, per evitare che vi sveliamo tutto direttamente nella recensione, Questo nella alpha. Nella versione finale in mio possesso non è possibile scavalcare il cadavere del nemico, costringendo il giocatore a un artificio piuttosto arzigogolato per abbandonare l'edificio. Va beh, bug come questo sono episodici e si hanno deciso di complicarci la vita in questo modo... Poveri loro, non sanno che non ci sono difficoltà che tengano: ho promesso ai cittadini di Daventry che li avrei salvati, e ogni promessa è debito.

Ecco a voi Connor mentre fa il ganassa con gli scheletri, gli unici sudditi del Signore della Morte che vanno giù con un colpo solo.

Alessandro 'RPG' La Spada

PC

Non c'è dubbio, Mask of Eternity è una rivoluzione nella saga di King's Quest, con un engine tridimensionale tutto nuovo e un mondo che va lodato per la sua vastità. Il cambiamento da avventura pura ad avventura-arcade potrà forse scontentare lo zoccolo duro dei fan, ma apre le porte a tutto il resto dei giocatori. L'interfaccia è ben concepita, ha il merito di richiedere pochi tasti e dopo mezz'ora di gioco la padroneggerete senza problemi. Sull'altro piatto della bilancia metto a titolo preventivo le imperfezioni riscontrate, sebbene torno a ribadire che è più o meno sicura la loro eliminazione, e il fatto che il gioco è un po' troppo esigente in quanto a hardware: d'accordo che come requisito ottimale viene indicato un Pentium II a 266 MHz, ma negli ambienti chiusi ci sono alcuni decimi di response delay (il ritardo tra la pressione del tasto/il clic del mouse e l'azione del personaggio) persino sul mio K6-2 a 350 MHz, con 64 MB di RAM e Banshee con altri 16 MB di SDRAM! Non è possibile usare un acceleratore 3Dfx in modalità Direct3D, cosa che avrebbe fatto comodo per risolvere eventuali problemi di compatibilità.
Vale la pena citare la bellezza delle musiche, che sono una delle parti migliori del gioco. Oltre alla colonna sonora iniziale, un sacco di tracce di sottofondo si alterneranno per dettare il ritmo degli eventi. La trama, infine, si colloca perfettamente nel contesto della serie: è una vera e propria favola, stimolante sebbene non originale.
Se siete dei puristi delle avventure grafiche lasciate perdere Mask, è troppo orientato all'arcade, in caso contrario prendetelo in considerazione, ma solo se avete una 3Dfx e un computer molto potente.

HARDWARE

I requisiti minimi comprendono un Pentium 166 con 32 MB di RAM, Windows 95, un lettore CD 4x, una scheda video in grado di utilizzare le DirectX 6 e una scheda audio a 16 bit. Prestazioni decenti le otterrete con un 233 MMX con scheda 3Dfx, mentre il massimo lo avrete a partire da un Pentium II a 266 MHz con 64 MB di RAM, Windows 95/98, lettore CD 8x e acceleratrice basata sul Voodoo.

FOOTBALL WORLD MANAGER

TE LA SENTI DI SFIDARE IL MONDO?

- SCEGLIERE TRA 25.000 GIOCATORI, 1.000 SQUADRE DI 50 NAZIONI. 70 CAMPIONATI GESTITI CONTEMPORANEAMENTE DAL COMPUTER?
- GESTIRE COMPLETAMENTE LA SQUADRA, DALLA SCELTA DEGLI SPONSOR ALLE METODICHE ALLENAMENTO, ALLA COSTRUZIONE DELLO STADIO, ETC?
- INTERVENIRE DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE GARE E APPORTARE LE MODIFICHE NECESSARIE PER ARRIVARE ALLA VITTORIA?
- GIOCARE CONTRO 8 ALLENATORI CONTEMPORANEAMENTE NELL'OTTIMA MODALITÀ MULTIPLAYER?

IN PIÙ INCREDIBILE !! world football 98 IN REGALO PER VOI

REQUISITI MINIMI:

PENTIUM 90 MHZ

16 MB RAM

SCHEDA GRAFICA SVGA

WINDOWS 95/98

Francesco Zaccagnini

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti i marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

WINDOWS CD-ROM PC

Distribuito da: 3D PLANET

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft viale Cassala, 22 - 20143 Milano
Tel.02/83.31.21 - Fax 02/83.31.23.00
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

LA PIRATERIA CI UCCIDE SOFTWARE PROTETTO

CAFFEINE STUDIOS

fino ad oggi chi aveva un Nintendo rischiava di sentirsi così.

Le cose dovevano cambiare.

E sono cambiate.

D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it

XENIA EDIZIONI

OFFICIAL Nintendo® Magazine

FINALMENTE!

TUTTI I MESI IN EDICOLA

SANITARIUM

Un gioco che, solo dal nome, è tutto un programma...

Casa, dolce casa: omammami a, che sarà mai quel riflesso nella fontana?

Claudio Todeschini: "Ehi, sai che proprio l'altro giorno il nostro caro caporedattore mi ha assegnato la recensione di Sanitarium? Te lo ricordi?".
Stefano Gaburri: "Certo, come potrei dimenticarmene? L'ineffabile gatto non si è lasciato sfuggire l'occasione per inanellare una penosa serie di battute scontate quanto coprofile. E come sai sono sempre convinto che sia meglio financo la palilalìa o persino una dislessia isterica della lubrica coprofilia...".
CT: "Avverto nell'aria come una presenza poetica... forse Gadda? No, non direi proprio... Comunque, scrivemmo insieme una voce di corridoio qualche mese fa. Il demo non ci aveva affatto entusiasmati, e me ne dimenticai con una velocità quasi superiore a quella con cui il panettone al cioccolato è sparito dalla mia dispensa durante le vacanze di Natale.
L'ho giocato un pochino...".
SG: "Be', anch'io, e tutt'altro che un pochino. Bando alle ciance, abbandoniamo questa ridicolaggine e diciamo come stanno le cose: l'abbiamo entrambi finito, proprio per compilare quest'eccitante recensione a quattro mani! Due redattori (e di prima scelta) al prezzo di uno, questa è TGM! Questa è Hollywood!".
CT: "Tricche tracche e congiuntivi! L'avventura ha un bellissimo gusto retrò: punta e clicca di tipo tradizionale, di quelle che la Lucas produceva fino a qualche tempo fa, non so se ho reso l'idea. Non so, potremmo definirlo un -gradito- ritorno al passato: in un periodo in cui le software house puntano tutto sulla pantomima del cinema interattivo e in cui, pur di farti vedere ogni fotogramma dei costosi filmati realizzati, hanno abbandonato l'idea di programmare un gioco impegnativo e avvincente (pensa alla serie di Phantasmagoria, per esempio, o al più recente The Ring), la ASC ci propone un titolo che non passerà alla onori della cronaca per la qualità e per il livello tecnico raggiunto, ma che ci sa proporre una BELLA storia e un plot intrigante. In breve la trama: tutto inizia con un filmato realizzato in computer graphic in cui si vede un uomo (che poi saresti tu) salire a bordo della sua macchina, telefonare a uno sconosciuto dicendogli qualcosa come "Ce l'ho fatta! Ho trovato la risposta! Dopo tanti anni di lavoro! Ma te ne parlerò più in dettaglio quando arrivo a casa". A quel punto mette un CD nello stereo della macchina e, preso dalla musica, comincia a calcare il piede sull'acceleratore: inutile dire che fuori diluvia a catinelle (anzi, a vasche da bagno), e la vettura sportiva sfonda il guardrail e precipita nell'immancabile crepaccio".

Nel manicomio in cui ha inizio la nostra avventura il prode Max si produce in un gesto atletico d'altri tempi. Ma il tipo lì sotto che intenzioni ha? Non vorrà mica...

Non poteva mancare la pantomima del cattivo che urla "io difenta patrone ti monto!", con tanto di telecamere e bacherozzone gigante alle spalle.

Uno dei (non troppi, per fortuna) puzzle presenti nel gioco: non lo direste mai, ma questa schifezza controlla la fornace che brucia i bambini per fornire energia utile al grande cattivo che a sua volta la usa per manipolare le cavie di insetti che... Vabbè, come non detto.

SG: "Be', musica a manetta e piede che schiaccia sul chiodo, mi sembra proprio la storia del Nikazzi... certo, solo a lui poteva capitare di farsi prendere la mano e andare dritto sul bagnato perché ascoltava troppo fervidamente La Canzone di Charlotte, ma questo è un altro paio di maniche, direi".
CT: "In effetti... Al risveglio il poveraccio si ritrova con un mal di testa grosso come uno scaldabagno (e almeno fosse uno scaldabagno minoico... questa chi la capisce è bravo, la soluzione è rimandata al Post Scriptum, ndSG), la testa coperta di bende e un terribile pigiamino azzurro, in una stanza buia e puzzolente. Manco a dirlo, appena comincia a guardarsi in giro scopre di trovarsi in una fatiscente torre dall'aspetto medievaleggiante, piena di stanze uguali alla sua, abitate da persone con gravi turbe psichiche (come il tapino auto-cerebro-lito-sbattente)".
SG: "Eh sì, l'atmosfera è goticheggiante con tocchi di surreale e un pizzico di antipapale. Oltretutto la sua memoria è completamente svanita: non si ricorda come si chiama, come diavolo è finito in quel manicomio, perché puzza tanto, e intorno a lui non c'è nessuno che lo possa aiutare, solo un branco di pazzi. No, guarda che non sto parlando della redazione, sto parlando di Sanitarium".
CT: "Ok, ci siamo. E nello svolgere del gioco dovremo capire chi siamo, da dove veniamo e il senso dell'Universo, nonché magari salvare la vita a una o due persone o all'intera umanità. Il nostro compito è presto spiegato: tu, giocatore gaburreo, all'inizio ti limiterai a vestire i panni dell'omino in pigiama e a cercare di scoprire cosa ti è successo...".
SG: "...cercando di venire fuori dal manicomio prima che la nebbia della pazzia ti avvolga

Varia umanità circense all'opera: sforzando appena la vista riconoscerete metà redazza.

Una delle parti più allucinanti del gioco: bambini che cantano ripetitive nenie danzando allegramente intorno a una zucca gigante. Ma anche voi facevate queste cose da piccoli? Non si usava forse giocare ai dottori?

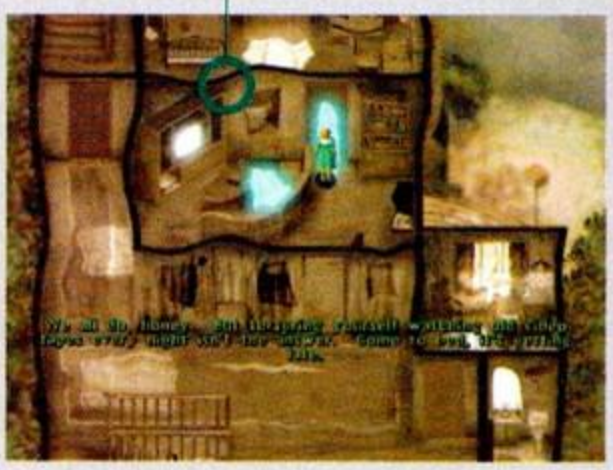
completamente e penetri nel tuo infiacchito cervello...".
CT: "...ben presto scoprirai che c'è dell'altro in palio che non la sorte psichica di un povero salsicciometiccio dal capello a cespuglio, e che in gioco c'è proprio il futuro del mondo".
SG: "Ah, questi giochi di fine millennio, allegoria di un'umanità impazzita che sempre più stenta a ritrovare se stessa in un tourbillion di speranze frustate, progetti fallimentari e deprimenti epifanie di mesta autocoscienza! Ma tornando a Sanitarium, bisogna dire che l'appellativo di avventura "classica" che gli hai poc'anzi affibbiato e quanto di più calzante ci possa essere, almeno dal punto tecnico-interfaccistico, se mi perdoni la parola".
CT: "Se vai avanti così tra breve dovremo tutti comprare il nuovissimo Gaburrino della lingua italiana: Word sta letteralmente impazzendo cercando di capire i tuoi frizzanti neologismi. Tornando a noi, lo stile di gioco è mutuato dalle avventure più tradizionali: la visuale delle locazioni di gioco è isometrica, e il personaggio principale è controllato dal mouse. Il cursore sullo schermo cambia forma quando è possibile interagire con il mondo esterno; in corrispondenza di oggetti o persone che si possono esaminare, la lente di ingrandimento (che è la forma che di default ha il puntatore) si anima: se assume la forma di una mano allora l'oggetto può essere messo in saccoccia e aggiunto all'inventario, e se invece diventa una dentiera che scricchiola vuol dire che il personaggio mirato in quel momento è disposto al dialogo. Cliccando su se stessi viene visualizzato l'inventario: si può così scegliere un oggetto da usare su altri presenti nella locazione per risolvere gli enigmi che, di volta in volta, il nostro eroe si troverà ad affrontare".
SG: "Mirabile sintesi. Vogliamo parlare ancora un po' della struttura di gioco? Ok: si troveranno degli oggetti da combinare con altri per raggiungere locazioni nuove e procedere nel gioco; gli aiuti verranno forniti dai personaggi incontrati, da indizi sparsi qua e là (libri, diari, articoli di giornale, ecc.), nonché dai filmati che ogni tanto interromperanno l'azione: questi, in particolare, aiuteranno il malcapitato protagonista a capire meglio la sua storia".
CT: "Sì, chi eri prima dell'incidente, su cosa vertevano le tue ricerche e così via. Ogni tanto (non troppo spesso, per fortuna) ci saranno anche dei puzzle logico/matematici da risolvere, ma si tratta sempre di enigmi piuttosto semplici, niente che ti obblighi a sbattere la testa contro il lavandino. E meno male che ci hanno risparmiato il gioco del quindici: era dai tempi di The 7th Guest che ci tormentava!".
SG: "Sì, bisogna comunque dire che troppo spesso gli enigmi sono scontati, oppure soffrono di un'implementazione alquanto discutibile, come la pietra necessaria per strappare alla campana il suono delle sue viscere bronzee, una tra le mille disseminate sul selciato. Ma di pregi e difetti parleremo dopo, ora illustra un po' al lettorame i dettagli tecnici dell'ambaradan".
CT: "La grafica è piuttosto datata (640x480 a 256 colori) ma efficace, con un ottimo uso della palette cromatica. A dispetto della obsolescenza del motore grafico i disegni sono veramente ben fatti (anche se si tratta pur sempre di grafica 2D statica); lo stesso non si può purtroppo dire delle animazioni dei personaggi, poco fluide, e dello scrolling dell'area di gioco, scattoso in maniera a tratti intollerabile".
SG: "Eh già, tra l'altro lo scrolling –o per meglio dire scatting– è completamente indipendente dalla potenza del processore perché la velocità dello stesso è "cablata" e fissa... umpf. D'altra parte la qualità della grafica 2D "dipinta" non è male, a me in particolare sono piaciute le gargolle che abbelliscono i muri perimetrali e interni del sordido asilo per deviati. A un certo punto lo stesso protagonista ne commenta sarcastico l'effetto sulla stabilità mentale degli inquilini".
CT: "Ma bisogna dire che i filmati... Stefano, sono incredibili, realizzati davvero bene. Nei flashback hanno "invecchiato" la pellicola come se si trattasse di un cortometraggio degli anni '20, con inquadrature e montaggio veramente azzeccati. E il risultato è eccellente: contribuiscono in maniera determinante a creare un'atmosfera. Un po' come i brandy vecchia maniera".
SG: "Oppure l'essenza cinese di pisello fermentato, quella a 60°, che siamo soliti schiaffarci nel gargarozzo dopo aver dato fuoco al bicchierino! Sì, insomma, avrai capito che su questo mi trovi d'accordo...".
CT: "I dialoghi mi sono sembrati ben scritti, e pure ben recitati; sebbene solo in inglese, la presenza dei sottotitoli risolve il problema della comprensione".
SG: "Sì, dialoghi e voci recitanti non sono per nulla male, ma una brutta lacuna è che non influenzano davvero l'andamento del gioco: insomma, dopo pochissimo si capisce che si deve sempre chiedere tutto a tutti, e questo non è certo il massimo".
CT: "E le musiche? Guarda, ci devo pensare adesso mentre scrivo: durante il gioco non mi sono mai accorto della loro presenza o meglio, erano esattamente come me le aspettavo, in perfetta sintonia con le situazioni del momento, per cui mi sembrava naturale non farci troppo caso. È un pregio, ovviamente: spero tu

Il puzzle dello sciacquone: come poteva mancare?

Fortunatamente non mancano i momenti forti, in Sanitarium: chi avrà mai combinato questo casino? Eh, la risposta non è così lontana come sembra...

Che bella foto di gruppo! Un insettoide all'opera su un Cicciobello mezzo rotto, due Big Jim che sembrano assemblati da un ubriaco...

Uno degli episodi migliori del gioco: la prospettiva della casa è originalissima, e la presenza dei "fantasmi" dei vostri genitori vi aiuta a rivivere i giorni bui della vostra infanzia.



Si parlava di atmosfere piuttosto surreali...

abbia capito cosa voglio dire...".
SG: "Diciamo che, a differenza di quanto accaduto per Grim Fandango, difficilmente verrà realizzato un CD audio con la colonna sonora di Sanitarium; d'altra parte i giocatori non verranno esasperati dalle musichette di sottofondo barbose e ripetitive che spesso fanno desiderare agli avventurieri elettronici di rovesciare sacchi di ghiaia dentro alle loro preziose casse 3D con subwoofer nucleare al plutonio impoverito".
CT: "E poi ci sono le mini sequenze arcade: niente di trascendentale, per carità, ma che danno un piacevole tocco di originalità a un titolo altrimenti troppo lineare".
SG: "Hum, insomma, sono abbastanza poverelle a dire il vero; comunque anche in caso di pochezza del giocatore si superano sempre molto facilmente, se non altro perché abbiamo vite infinite mentre il danno che infliggiamo ai mentecatti avversari viene cumulato... per cui si può ben affermare che sono dei "bonus", per quanto non trascendentali, dal momento che non stressano assolutamente e in effetti danno un po' di varietà".
CT: "Parliamo prima dei difetti o dei pregi? Da cosa vogliamo cominciare? Io parlerei prima delle cose brutte, così poi i lettori si ricordano solo quelle belle, che stanno in fondo alla recensione".
SG: "Beh, direi che abbiamo già detto quasi tutto: la grafica non all'altezza degli standard, anche se tutt'altro che orrida, i dialoghi troppo lineari; io aggiungerei alcune sezioni (in particolare verso la fine) piuttosto noiosette, come il labirinto azteco alla fine dell'ottavo capitolo o la sezione precedente, quella nel villaggio: un po' troppo verbosa. Insomma, direi che Sanitarium è un titolo che esce un po' malconcio dalla valutazione del punto di vista implementativo e "tecnico" nel senso più propriamente riserbato alle avventure grafiche, e cioè degli enigmi veri e propri, che alla fine ne costituiscono il succo. Alcuni sono buoni, ma se penso alla creatività e flessibilità mentale richiesta da un titolo Lucas...".
CT: "Hai ragione da vendere: potresti fare il piazzista di bidè o di porcellane varie con pernicioso successo. Quello che mi ha maggiormente colpito di questo gioco, è senza dubbio l'atmosfera:

Giusto per farci odiare un pochetto, eccovi una foto dello scontro finale!

Ma dico, portare una bambina in un circo come questo: ci credo che dopo finisce in manicomio!

molto angosciante, con tutti quei bambini deformi che giocano a tris e danzano intorno alle zucche, quei vecchi pazzi che ballano in tutù, l'angosciante storia della sorella del protagonista morta quando entrambi erano bambini... Opprimente. Angosciante. Quasi "kinghiano". Mentre giocavo mi veniva proprio voglia di andare avanti per vedere cosa succedeva, per scoprire di più sul passato di Max (possiamo dirlo, il nome?), su quello che gli era capitato... La sceneggiatura in questo senso, secondo me, è scritta davvero bene: i colpi di scena sono misurati, calati al momento giusto, in gradi di mantenere sempre alta la tensione e senza anticipare troppo degli avvenimenti a venire: come si suol dire, una bella avventura si basa soprattutto su una bella storia, e in questo senso Sanitarium è un eccellente prodotto, secondo me. Non mi capitava di trovare avventure così intriganti da un bel po' di tempo, ti dirò".
SG: "Mi trovi d'accordo, anzi dirò di più, aderente alle tue opinioni. Se ci fai caso noterai che ho anche fisicamente applicato il mio corpo al tuo per favorire una più alta e pura comunanza d'intenti. Ora che siamo uno e bino, possiamo passare senza fallo al commento!".
Claudio "Bidet" Todeschini & Stefano "Alla Turca" Gaburri

PS: La soluzione dell'enigma dello scaldabagno minoico: Minosse, re di Creta, secondo la leggenda era solito farsi scaldare il bagno da bellissime vergini. Per questo le persone di classe e di vasta cultura quando vedono passare una bella figliola profferiscono estasiati frasi come "che razza di boiler", e le fanciulle sbagliano di grosso a offendersi di fronte a certi appellativi - SG

La (non bellissima) sezione del labirinto: sebbene l'aspetto non lo faccia capire più che tanto, il nostro eroe veste i panni di una divinità maya.

PC

Una piacevole sorpresa, questo Sanitarium: un gioco senza troppe pretese, penalizzato senza dubbio da una grafica non all'altezza (lacuna comunque compensata da filmati DOC), ma dotato di una storia veramente ben scritta e robusta, che poi è quello che un'avventura di tal nome esige. Non è per nulla difficile, anzi a volte la facilità con cui viene suggerita la soluzione degli enigmi è irritante: ideale per chi non ha una grossa esperienza di avventuriero alle spalle, e vuole divertirsi con un titolo che non è troppo impegnativo né - ahimè- longevo. Gli irriducibili avventurieri, coloro che hanno amato le prime avventure della Lucas, hanno giocato a Gabriel Knight (il primo) e Darkseed, troveranno in Sanitarium pane per i loro denti. D'altra parte i più esperti potranno indispettirsi di fronte alla banalità di qualche puzzle, o al fatto che spesse volte la difficoltà è ingigantita da aspetti poco corretti: vedi la pietra citata da me (Stefano) nel corso della recensione, oppure i puzzle logico-matematici che lasciano il tempo che trovano.

HARDWARE

Gioco dalle scarse pretese (e vorrei vedere): gira senza problema alcuno su un P166 standard. Sinceratevi comunque di avere 32 mega di RAM, dai 30 agli 80 MB di spazio libero nel disco rotante più duro (a seconda del tipo di installazione che scegliete) più un centinaio per il file di swap di Windows (che il gioco usa pesantemente), una scheda sonora e un CD veloce (tipo 8X) per apprezzare al meglio i filmati dei 3 CD del gioco. Se i cluster liberi sono un problema per voi, state attenti che ogni salvataggio occupa dal mega e mezzo ai due e rotti, quindi regolatevi di conseguenza.

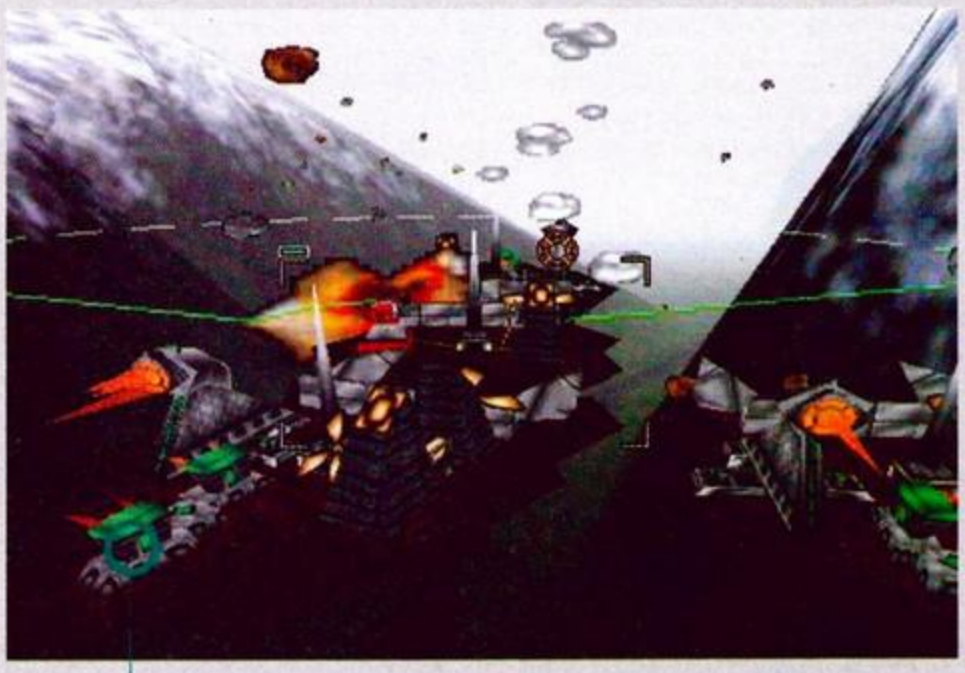
CONQUEST OF THE SKIES STRATOSPHERE

Un gioco innovativo di questi tempi è un evento da tenere in considerazione, magari soprassedendo ad alcuni bug e a qualche deficienza riscontrata in sede di recensione.

Non ho ancora avuto modo di dare un'occhiata le mie recensioni nell'ultimo periodo, ma sono sicuro di aver parlato più volte di concetti come innovazione e ambientazione. Riguardo al primo, mi preme sottolineare come io non sono mai stato un sostenitore del gioco innovativo a ogni costo, tuttavia chi blatera riguardo al fatto che nel mondo videoludico c'è ancora veramente poco da dire, si è forse rassegnato a dilettarsi all'infinito con i cloni di Doom, nel quale un irrilevante elemento di differenziazione rispetto alla massa viene accolto con grande soddisfazione. Personalmente, continuo a ritenere che Peter Molineux abbia mostrato a tutti la differenza che passa fra un buon programmatore e un genio assoluto, pertanto quando mi imbatto in giochi come questo Stratosphere, non nascondo di certo la mia soddisfazione per qualcosa che si discosta, seppure in modo nemmeno troppo marcato, da quanto disponibile attualmente. Sia ben chiaro: innovazione è raramente sinonimo di elevata qualità (pensando agli ultimi anni, è facile convenire con questa affermazione), ma talvolta tale fattore garantisce maggiore divertimento in un prodotto diverso e non troppo complesso, piuttosto che il solito miscuglio di grafica e sonoro spettacolari che nasconde schemi e soluzioni già viste almeno una decina di volte. Chiariamo subito: malgrado le Simonettiche (dopo le Catilinarie, le Verrine e le Filippiche, ci sono anche quelle), mi sto parecchio dilettando a Unreal, forse perché in tutto ho giocato a Doom 2, Heretic e, poco, a Quake.

Giunto a tre didascalie dalla fine, sono completamente a corto di idee, sfatto e impoverito. Chiedo perdono.

Tutta questa premessa mi è servita per giustificare il mio metro di valutazione nel caso in cui mi imbatto in un gioco di questo tipo: nel nostro sistema, l'innovazione è un fattore che viene compresa nei parametri relativi alla giocabilità e alla longevità, ma questo dovrebbe risultare chiaro a tutti.



È sempre meglio fuggire dalle situazioni di mischia, le quali comportano generalmente numerosi, deleteri contatti con le piattaforme nemiche.

Considerando che le texture vengono visualizzate solamente da vicino, una maggiore risoluzione delle stesse non avrebbe di certo guastato.

Stratosphere è ambientato in un periodo lontano dal nostro, in cui la civiltà si è organizzata in castelli e in fortezze al fine di difendersi dai nemici; l'organizzazione si è evoluta al punto da perfezionare le fortezze e renderle delle vere e proprie macchine da guerra. Si tratta sostanzialmente di piattaforme volanti, sopra le quali vengono installate apposite unità, ciascuna con la propria funzione. Per familiarizzare con i meccanismi di gioco e l'interfaccia, è opportuno sorbirsi il tutorial, il quale fornisce tutte le informazioni necessarie; a questo punto avrete imparato a muovere la fortezza, che è una sorta di velivolo con una notevole inerzia, nonché a utilizzare i suoi mezzi per attaccare e per

Eccoci nella schermata del tutorial, che illustra esaurientemente tutti gli aspetti del gioco e della sua interfaccia.

Quell'arco verde indica la portata dell'arma correntemente selezionata. Notate che funziona in una sola direzione, pertanto faremo bene a guardarci le spalle e i fianchi.

difendervi. L'interfaccia non è particolarmente complessa: malgrado nessun pulsante abbia una funzione intuitiva, alla fin fine familiarizzare con il tutto richiede una decina di minuti, ossia la durata del tutorial.
A questo punto dovremmo conoscere, almeno in via teorica, i concetti di gestione della piattaforma; le unità disponibili sono suddivise in vari livelli: vi è la torre centrale, dalla cui sorte dipende l'esito della partita; vi sono le unità d'attacco, ossia catapulte, cannoni e molto altro ancora, ognuno con le proprie peculiarità e particolari modalità di utilizzo. Le unità difensive rivestono una notevole importanza, così come quelle dedicate alla propulsione (il perché lo vedremo fra poco). Considerate che, all'inizio, la vostra piattaforma dispone di un certo spazio e di alcune unità, dopodiché starà a voi raccogliere le preziose materie prime ed espanderla a vostro piacimento, a seconda della necessità.
Personalmente, ritengo che un buon equilibrio fra le differenti sezioni sia il modo più agevole per avere la meglio sugli avversari, ossia su altre piattaforme come voi.
Il contatto con qualsiasi cosa provoca dei danni, i quali producono gli effetti sia sulle unità (terminata l'energia delle quali, escono semplicemente di scena) sia sulle dimensioni vere e proprie della piattaforma.
Consideratevi al comando di una sorta di nave del tutto particolare, con i suoi sistemi indipendenti dal cui funzionamento dipende l'efficienza complessiva. Avere le armi integre è una bella cosa, ma non potere spostarsi con agilità annulla completamente qualsiasi effetto positivo e vi porta alla capitolazione nel giro di breve tempo.
Gli scontri sono decisamente divertenti, anche perché le possibilità di personalizzazione sono molteplici: le unità complessive a disposizione sono in buon numero e starà voi decidere su cosa puntare le vostre carte. Di fondamentale importanza è muoversi in continuazione, soprattutto quando si è soggetti a un attacco: durante i primi tempi, andare a sbattere contro una montagna sarà un evento tutt'altro che improbabile, più che altro perché si tende a dimenticare il fastidioso effetto inerziale che impedisce movimenti precisi. Non si dimentichi infine la necessità di prendere di mira anche le postazioni di terra, che in alcuni casi si rivelano veramente fastidiose.
Per quanto riguarda le missioni, è anzitutto possibile cimentarsi in combattimenti rapidi, riguardo ai quali è possibile scegliere l'ambientazione e il tipo di piattaforme presenti;

Eccoci nella fase di costruzione della piattaforma; notate le numerose unità a nostra disposizione, elencate nella sezione di destra della schermata.

indubbiamente, il piatto forte è rappresentato dalla campagna, costituita da una serie di missioni collegate fra di loro. La trama è piuttosto interessante, anche se non rappresenta certamente il fattore in grado di fare la differenza.
L'engine è stato esaltato da più parti, ma a me pare piuttosto mediocre: gli effetti speciali delle schede 3D accelerate non vengono quasi utilizzati e, inoltre, si poteva fare molto meglio sia dal punto di vista delle texture del terreno sia da quello del numero di poligoni che compongono i vari rilievi. D'altro canto, la fluidità è sempre soddisfacente, ma la cosa non deve affatto sorprendere, poiché la scena di gioco è piuttosto limitata.
Sono in chiusura, l'aereo della partenza è ormai a dodici ore di distanza, ho tempo per un ultimo Yatzee di chiusura e poi... saluuuuto.

BOSS

Alla nostra destra si trova l'avamposto che dobbiamo difendere; a dire il vero, le cose stanno andando maluccio.

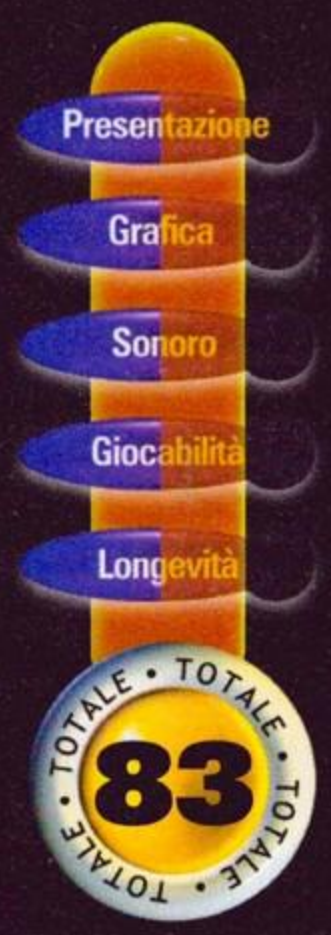
L'atmosfera è piuttosto glaciale e noi ci scaldiamo mandando a picco un nemico.

PC

Stratosphere è un bel giochino, discretamente innovativo e, coi tempi che corrono, il fatto è tutt'altro che irrilevante. La gestione della propria piattaforma è piuttosto intuitiva, merito anche dell'interfaccia di gioco estremamente funzionale. Graficamente ci si assesta su livelli di sufficienza, mentre per quanto riguarda la sostanza avrei preferito una maggiore complessità dello schema; mi riferisco in particolar modo ai combattimenti, che dopo un po' tendono ad assomigliarsi fra di loro. Nel complesso, comunque, ci si può divertire parecchio, non fosse altro che il titolo è infestato da bug di ogni tipo, fra cui uno che impedisce di proseguire oltre la ventitreesima missione (a tal fine potete prelevare la patch presente all'indirizzo www.stratospherepc.com). In ogni caso, patch a parte, fareste bene a cercare di provare il gioco prima di procedere all'acquisto.

HARDWARE

Per giocare a Stratosphere è richiesto un Pentium 133, 16 MB di memoria e Windows 95; tanto meglio se avete una scheda accelerata, ma non aspettatevi chissà quali risultati.



SKULL CAPS

Avete presente cosa vuole dire combattere tutti i santi giorni con una preoccupante calvizie incipiente? Bene, se la risposta è affermativa, Skull Caps è il gioco che fa per voi.

Come suole dire il mio amico Mac (il quale, per la cronaca, raggiunge un rapporto "numero di capelli/età" prossimo allo zero!), più l'uomo è calvo e più è intelligente. A tal proposito, vi consiglio la lettura di un libro intitolato "Elogio della calvizie", scritto agli albori del quinto secolo dal greco Sinesio...un capolavoro! Al di là delle diverse opinioni sull'argomento, basterebbe fare un giro al Politecnico di Milano per rendersi conto di quanto le attività celebrali possano influire su una fluente e copiosa chioma. Essendo anch'io della partita, non posso che essere fiero di recensire questo Skull Caps, che vede una manipolo di Pelati propriamente detti, a combattere contro la razza dei Capelloni per il dominio delle mappe che i programmatori del gioco vi hanno messo a disposizione.

RONALDO VS TORRICELLI

Skull Caps è uno di quei giochi strategici in tempo reale senza troppe pretese: niente manualoni giganteschi da imparare a memoria, niente comandi complessi, niente unità belliche da gestire...insomma, semplice e immediato, ma non per questo brutto da giocare. Come già accennatovi, il gioco vi mette al comando di una serie di esseri che fanno dell'emulazione di Peppe Quintale (voglio la maglietta delle leneeeee, n.d.r.) il loro credo di vita, visto che il loro testone è rotondo e liscio come una palla da bowling. Prima di accedere ai veri e propri livelli del gioco, ci si deve obbligatoriamente cimentare con le dieci mappe che compongono il tutorial, in modo da essere preparati a dovere quando verrà il momento di affrontare i Capelloni (in realtà non è che si chiamino proprio in questo modo, ma rende bene l'idea, no?). La prima cosa da imparare a gestire è la differenza che passa tra le quattro tipologie di uomini che andrete a comandare: a seconda del colore della salopette, infatti, ciascuno di essi sarà preposto a un ben differente scopo. La tutina rossa caratterizza gli operai, veri e propri tuttofare, dei quali dovrete servirvi sia per quanto riguarda la modifica dell'aspetto del territorio, sia per la riproduzione di nuovi Pelati. Il blu, invece, è il colore distintivo dei costruttori, che si occuperanno della edificazione di nuove abitazioni, così come del loro mantenimento. La salopette bianca personalizza gli scienziati, il cui scopo altro non è che la creazione di svariate invenzioni con le quali difendersi dall'attacco delle milizie capelloniane (!?!), oltre che la preparazione di trappole di assalto ai villaggi avversari. Ultima categoria è quella dei soldati, il cui principale compito consiste nel recuperare scalpi a destra e a manca, con il sempre efficace metodo del menar le mani.

L'uso del pulsante destro del mouse vi consente di ottenere informazioni su qualsiasi oggetto sulla mappa, mentre il sinistro vi serve per compiere le azioni. Alla destra della finestra di gioco è presente un pannello di controllo che ospita le icone con le quali attivare i vari comandi, oltre a mostrarvi i vari livelli di energia che interessano le varie categorie di Pelati. Difatti, per compiere ciascuna delle azioni che vorrete loro impartire, le vostre teste calve necessitano di un tot di forza da sprecare all'uopo. La crescita di tal livello è direttamente proporzionata alla quantità di uomini che lascerete esposti alla luce solare, anziché chiuderli nelle abitazioni. Già, perché la presenza delle teste a boccia nelle graziose casette che vorrete loro costruire, permette agli uomini che le abitano di compiere i vostri ordini. In questo modo, per esempio, mentre gli scienziati all'aperto accumuleranno energia, quelli all'interno la potranno sfruttare per lo studio di nuove invenzioni. È chiaro che la difficoltà principale del gioco consiste proprio nel trovare il giusto equilibrio tra unità esterne e interne. A seconda della vostra strategia di gioco, avete la possibilità di commutare ciascuno

La mano è utilissima per gestire i Pelati più recalcitranti all'ubbidienza.

Nel livello dedicato alla Francia c'è addirittura la possibilità di occupare la Torre Eiffel. Lo vedete il tizio che saluta dal parapetto? Ecco, quello sono io durante le mie divagazioni natalizie a Parigi!

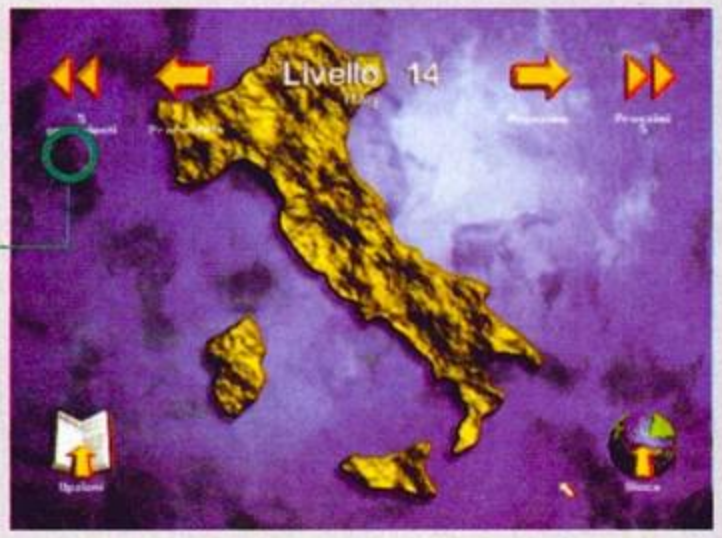
Sarà, ma a me questo tizio ricorda un po' Homer Simpson...dehehiho!

Ero indeciso se includere questa immagine nella recensione, ma poi non ho resistito! Partita persa, e conseguente sfottimento stile Fantozzi con relativa nuvoletta e goccia imminente...chissà che innaffiando innaffiando, alla fine non cresca qualcosa!

A piacimento (o piacimascella, dipende!) si può far comparire una mappa dell'intera zona, così da pianificare al meglio le azioni di attacco.

dei Pelati da un colore all'altro, con un semplice click del mouse. Siete in fase di costruzione e non vedete pericolose chiome all'orizzonte? Bene, allora prendete i soldati verdi e fateli diventare costruttori blu, in modo da aumentare la forza lavoro, disponendone alcuni a prendere il sole e altri a sviluppare progetti nelle stanze all'interno delle case. Le abitazioni sono divise in quattro stanze (una per ciascun tipo di Pelato), più una hall: a seconda delle vostre esigenze è possibile muovere i vostri uomini da una stanza all'altra, ricordandovi di cambiare prima la tutina nel colore giusto. Maggiore è il numero di uomini in una stanza, minore è il tempo necessario per concludere il loro lavoro, compatibilmente con l'energia accumulata all'esterno. Dopo aver provveduto a costruire una fabbricato semplice, questo può essere specializzato secondo uso e consumo di una delle categorie di Pelati: i soldati potranno così fornirsi di armi, gli scienziati invenzioni più efficaci, e così via. Un modo per aumentare l'efficienza delle case specializzate, consiste nella raccolta degli oggetti o degli animali presenti sul territorio, attraverso l'uso della icona "mano". La mano permette di prendere al volo qualsiasi cosa si muova sulla mappa, per poi trasportarla in un qualsiasi punto ci possa garbare di più. Perde così senso una delle prerogative degli operai rossi, e cioè la possibilità di dotare i propri compagni di opportune ali, al fine di spostarsi da un'isola all'altra (oltre a poter alzare il terreno come in altri giochi similari). Molto più semplice prendere ciascun Pelato dal coppino, a mo' di gatto, e trascinarlo a peso nel luogo voluto, risparmiando energia rossa per le altre attività.
Una volta che vi sentite pronti all'azione, a meno che non siate già stati attaccati, è giunta l'ora di dare sfogo agli istinti cattivi dei vostri soldati nei confronti degli antipatici Capelloni. Sberle di qua, sberle di là, alla fine riuscirete ad averne ragione (quando muoiono, sia i Capelloni che i Pelati si trasformano in colorate farfalle svolazzanti) senza troppa fatica, accedendo così al livello successivo. Le mappe di gioco, escluse quelle del tutorial, sono nientepopòdimeno che le reali nazioni che potete osservare in qualsiasi planisfero politico: il bello (o il brutto, a seconda che vi riferiate al gioco o al Raffo!) sta nel fatto che ciascun livello è composto da un determinato Stato, e solo quello. Ciò significa che l'Italia, ad esempio, sarà totalmente circondata dal mare, come se la Francia, la Svizzera, l'Austria e la Croazia non esistessero...misteri del software.
Al momento di lanciare Skull Caps, avrete modo di scegliere sia se giocare una partita da soli o in multiplayer (attraverso le DirectPlay), sia tra una versione a 256 colori o in high color.

Foto di gruppo con ali svolazzanti delle mie truppe pelate all'inizio di un livello...leggiadri, no?



Ullalà, il Paese del sole e del Lotto truccato! E c'è perfino la Sardegna (lo puntualizzo perché la Francia è sprovvista di Corsica)!

Nonostante ciò, l'aspetto grafico è assai deludente, visto che ricorda molto da vicino quello delle console di un paio di generazioni fa (avete presente il SuperNintendo? Ecco...), anche se i vari personaggi che si muovono sulla mappa sono ben caratterizzati. I grafici della Creative Edge avrebbero potuto e dovuto fare di meglio, sfruttando in maniera doverosa le capacità dell'hardware attuale, anziché accontentarsi di un lavoro assolutamente non al passo coi tempi.
L'aspetto sonoro non è che faccia schifo, ma si limita a rumoretti e musichette di circostanza che fungono da condimento all'azione vera e propria: insomma, scordatevi che venga sfruttata a dovere la vostra fiammante Sound Blaster Live!
Definire Skull Caps uno strategico in tempo reale è corretto e sbagliato nello stesso tempo, visto che le azioni da compiere sono poche e semplici, e visto che il videogiocatore un po' smaliziato non faticherà più di tanto a progredire nei livelli, senza dover ricorrere a quei virtuosismi tattici o strategici necessari in giochi più complessi. Alla lunga i livelli rischiano di essere un po' tutti uguali, anche se con l'avanzare del gioco i Capelloni tenderanno a farsi sempre più rognosi, senza mai sconfinare comunque nella frustrazione di non avere la minima idea sul come riuscire a terminare una mappa. Un titolo senza troppi fronzoli, quindi, che potrà piacere senz'altro ai più giovani di voi, o a quanti non si sono mai avvicinati a questa categoria di giochi, a causa della complessità insita nella natura del genere stesso.

Il Pelato in basso a sinistra è sempre prodigo di consigli. Attualmente pare abbastanza contrariato a causa di un tentato attacco dei Capelloni alle mie installazioni.

Evvai! State per assistere a un attacco in massa da parte dei miei soldati...ovviamente tutti rigorosamente "intutati" di verde.

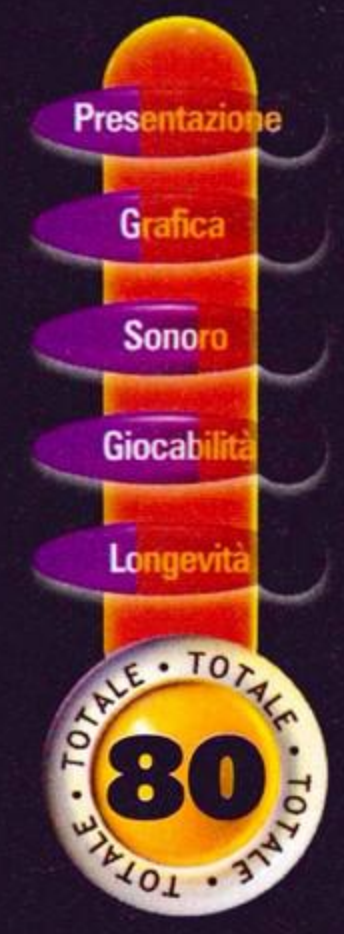
Ivan "Kikko" Conte

PC

Skull Caps è uno di quei giochi che la mia ragazza, dopo alcune partite, ha definito con il termine "ciccio"! In effetti, era dai tempi di Puzzle Bubble che la mia metà non si avvicinava a un gioco con un po' d'interesse, e questo la dice lunga sul tipo di categoria nella quale il titolo in questione si va a collocare. Lo sviluppo di ciascun livello è quanto di più semplice e tranquillo si sia mai visto nel genere, privo della frenesia di un Red Alert (tanto per dirne uno!). Questo fatto, unito all'aspetto alquanto da cartoon, rende ciascuna partita più simile a un arcade, piuttosto che a uno strategico. La difficoltà è calibrata verso il basso, nel senso che Skull Caps è un gioco semplice e tutt'altro che impegnativo, per lo meno a chi è già avvezzo al mondo dei videogiochi. E qui si ritorna a bomba: volete fare un regalo alla vostra ragazza, in modo che possa sollazzarsi tra una pagina e l'altra della tesi, oppure al vostro cuginetto che ha appena ricevuto in regalo un computer nuovo fiammante? Skull Caps potrebbe essere apprezzato, soprattutto a chi non ha mai digerito gli strategici in tempo reale a causa della loro innata complessità; ma, se state cercando qualcosa per voi (e se leggete regolarmente TGM significa che siete addentro al settore), forse è il caso di prestare la vostra attenzione su qualcosa di un po' più impegnativo.

HARDWARE

Vista la mancanza di effetti speciali, il sistema con il quale potete giocare senza problemi a Skull Caps si basa su un Pentium 166MHz con 16MB di memoria, oltre a una buona scheda 2D (tipo la Millenium II del sottoscritto). Certo, che se avete anche una ragazza al vostro fianco...



A tutti i piloti: ALLARME ROSSO...
La Prima Guerra Mondiale ricomincia in 3D!

SIERRA™

Red Baron 3-D

Pallottole che sfiorano e circondano il tuo velivolo, sirene impazzite che annunciano il tuo avvicinamento, mille esplosioni che trasformano un cielo tranquillo in un carnevale di fuoco, fumo, colori e distruzione... RED BARON 3D è la riproduzione più realistica e accurata mai esistita. E' così vero che già per entrare nel tuo cockpit ci vuole un bel coraggio. Ma non fraintendiamoci: questa non è solo una perfetta simulazione di volo, è anche una ricostruzione epica e commuovente degli uomini, le macchine e i fatti che hanno segnato la storia dei combattimenti aerei. E ti riconduce nel tempo in cui l'uomo e i suoi aerei iniziavano a prendere possesso dei cieli, l'era in cui i combattimenti erano spietati e "faccia a faccia"... Con una nuova scheda acceleratrice grafica 3D e una incredibile funzione multiplayer per spassartela anche in internet, vola a qualsiasi altitudine tra nebbia, raggi di sole, nuvole, alberi, palazzi, esplosioni, raffiche di proiettili anti-aerei e mille nemici accaniti. Avrai a tua disposizione 22 diversi modelli di volo, la possibilità di personalizzarli a tuo piacimento, ma soprattutto mai due volte la stessa missione!

PC CD-ROM

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: PC CD-ROM, Windows 95, Pentium 133, Lettore CD-ROM 4X, 200 Mb liberi su HD, 32 Mb RAM, SVGA, 640x480 @256 colori. Per accelerazione 3D, Schede 3Dfx per volo planato. Scheda sonora compatibile Win 95. Periferiche supportate: Joystick, Flight Yoke, Pedaliera-Timone, Mouse, Tastiera.

LEADER
Qualità Interattiva.

SIERRA ON-LINE PER PC

Return to Krondor

Per chi è stanco delle classiche avventure, per chi è stanco dei giochi di ruolo, ecco un mix dei due generi che ormai davamo tutti per disperso!

La prosa di Raymond E. Feist, scrittore fantasy di grandissimo successo e autore di numerosi cicli a partire dal 1982 (date un'occhiata all'apposito per saperne di più), gli è valsa il successo in tutto il mondo. Anche il primo gioco basato sui suoi libri, confezionato dalla Sierra nel 1994 con il nome di Betrayal at Krondor, ebbe ottimi voti e un riscontro di pubblico altrettanto buono. Lo sviluppo del seguito, Return to Krondor, fu iniziato pochi mesi dopo con l'obiettivo di pubblicarlo nel corso del 1996... Ma, evidentemente, i programmatori avevano fatto i conti senza l'oste e, complice una serie interminabile di slittamenti, siamo arrivati a ben tre anni di ritardo: ora che il gioco è uscito, speriamo solo che tutto questo sia di buon augurio per un altro famoso vaporware, Return to Antara, che attualmente risulta disperso proprio come Krondor qualche mese fa...

L'ambientazione è quella di Midkemia, terra di spada e di magia la cui impostazione è più orientata al realismo che al fantasy nel senso stretto del termine. Non a caso lo stesso Feist, parlando delle sue opere, ha detto "Io non scrivo semplicemente fantasy, io scrivo racconti storici che narrano di un luogo immaginario"... Ed ecco perché, su Midkemia, la razza prevalente sono i classici esseri umani, invece che gli elfi, i troll o i nani. L'organizzazione è simile al sistema feudale, con mostri e mezzosangue piuttosto rari, almeno nelle zone civilizzate.

Scenari vasti come quelli tratteggiati da Feist ben si addicono ai giochi della Sierra, notoriamente incline alle saghe (non c'è gioco della Sierra che non abbia il suo paio di seguiti, culminando negli otto episodi di King's Quest...), meglio ancora se epiche. Raymond stesso, va precisato, ha lavorato alacremente alla realizzazione del gioco, continuando a postare per tutto il tempo sui forum pubblici fin quando il prodotto, ormai pronto per il lancio, non aveva più bisogno dei suggerimenti degli appassionati.

I fondali renderizzati sono stupendi.

Il tesoro dei pirati!

Jazhara ha appena lanciato la magia di confusione, e l'alone bianco rappresenta l'area di efficacia.

Questa è Morraine, la promessa sposa di Kendaric. Anche lei ci sta nascondendo qualcosa... Ma insomma, qui a Krondor non ce n'è uno che dica la verità!

LA LACRIMA DEGLI DEI

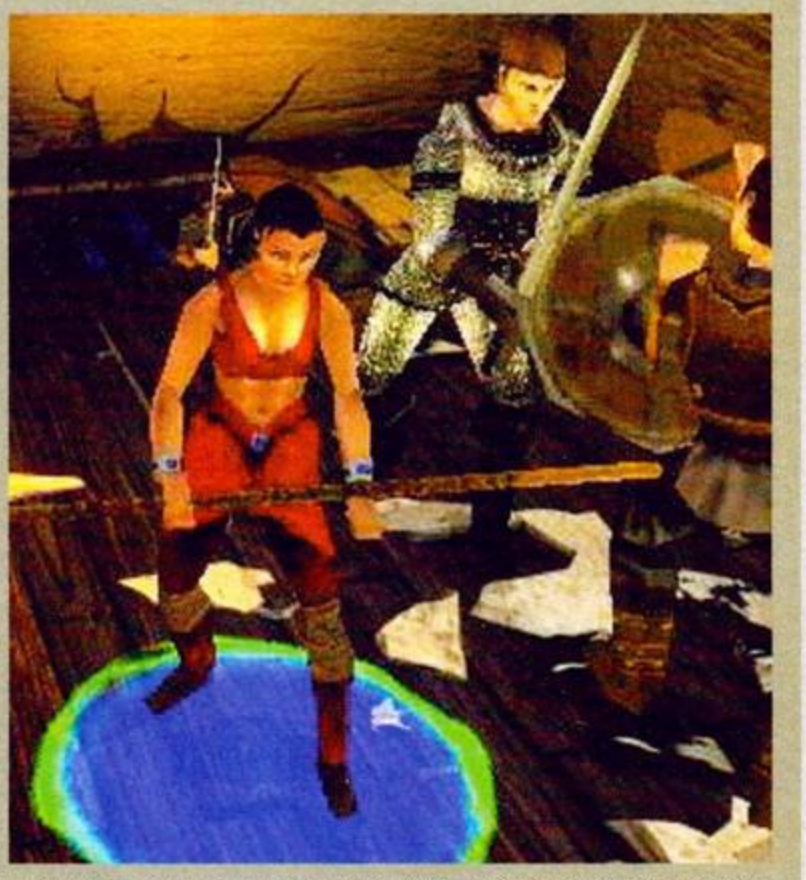
La storia narra di una nave, placidamente in viaggio nei mari di Midkemia, improvvisamente abbordata e messa a ferro e fuoco da un vascello pirata. Bear, il capo dei banditi, dopo aver scatenato tutta la sua violenza contro l'equipaggio della nave, si lascia andare a qualche efferatezza di troppo, dimenticandosi del suo scopo principale. Non era stato ingaggiato per uccidere i membri dell'equipaggio, quanto piuttosto per recuperare un artefatto nella stiva della nave: la Lacrima degli Dei, la reliquia più importante della Chiesa di Ishap. A volerla era un personaggio piuttosto potente, che resterà dietro le quinte per la maggior parte del gioco e del quale non vi svelo l'identità per non togliervi il gusto della sorpresa. Bear, perdendo troppo tempo, è costretto ad abbandonare la nave a mani vuote per non colare a picco con essa.
Qui termina l'introduzione e inizia il gioco vero e proprio, diviso in undici capitoli, con voi che vestirete i panni di James, attendente del principe Arutha di Krondor, e di altri quattro personaggi. Inizierete da soli con l'incarico di andare al cancello nord della città per accogliere Jazhara, la nuova maga di corte proveniente da Kesh. Ella si unirà James per tutta la durata del gioco, consentendovi di controllarli entrambi usando alternativamente le capacità dell'uno o dell'altro. Gli altri eroi della storia, che si uniranno in seguito, includono William ConDoin, figlio del maestro di Jazhara, che ha preferito la via delle armi alle stanze dei maghi: Bear gli ucciderà la fidanzata, inducendolo a dedicarsi anima e corpo alla giusta vendetta. Segue Fratello Solon, prete di Ishap che si unirà al gruppo per aiutarvi a ritrovare la reliquia e, infine, Kendaric, giovane mago capace di inventare una magia per riportare a galla la nave con la Lacrima. Peccato che, quando lo cercherete, Kendaric sarà sparito per non essere accusato della morte del capo della sua gilda (la gilda dei ricuperatori di navi), motivo per cui, prima di averlo al vostro servizio, dovrete scoprire dove si trova.

Jazhara ha appena lanciato un fulmine contro il poveraccio che vedete avvolto dall'elettricità.

I PROTAGONISTI

Sono molti coloro che si alterneranno sul palcoscenico di Return to Krondor. Eccovi qualche breve presentazione.

Squire James è il vero protagonista del gioco. Iniziata la sua carriera come ladro (rinomato in tutta Krondor), in seguito entrò al servizio di Arutha e, oggigiorno, è tra i suoi guerrieri più leali. Lo guiderete lungo tutto il corso dell'avventura nel tentativo prima di contrastare Bear, e poi di recuperare la Lacrima.



Jazhara, figlia di un mago keshiano, è il successore designato per il ruolo di mago di corte. Dimostrerà subito a James di avere un bel caratterino e, nel corso dell'avventura, si renderà utilissima con i suoi incantesimi e il suo spirito d'osservazione.

William ConDoin aveva una carriera assicurata come mago ma, affascinato dalle armi, scelse la vita militare. Gli uomini di Bear uccideranno Talia, la sua ragazza, proprio sotto i suoi occhi, e da allora l'unico scopo della sua vita sarà avere la giusta vendetta.

Bear è un pirata decisamente malvagio che, per lungo tempo, sembrerà la fonte di tutti i vostri guai. E invece, come in ogni favola che si rispetti, alla fine scoprirete che anche lui non è altro che un burattino nelle mani di un nemico più potente.

Lo scriba è un uomo ambiguo. Con una voce a metà tra il cinese e il pervertito, inizialmente vi racconterà un mucchio di frottole. Ma quando Sullen Michael vi farà capire la verità, egli sarà già diventato uccel di bosco...

L'UOMO DA 12 MILIONI DI COPIE

Il numero che avete appena letto rappresenta, approssimativamente, il quantitativo di copie dei libri di Raymond E. Feist circolanti in tutto il mondo. Il suo successo inizia nel 1982, con la serie di Magician e, in seguito, vi basti sapere che Magician: Apprentice e Magician: Master hanno avuto la bellezza di 22 e 21 ristampe! Oggi, con circa dodici opere e dodici milioni di copie vendute, si può dire che Mr. Feist stia tenendo la stupefacente media di un milione di copie a libro! L'ultimo titolo, Rage of a Demon King, è uscito nell'aprile del '97 e si avvia a ripetere il successo dei precedenti, guadagnandosi persino la menzione nella classifica dei best seller stilata dal prestigioso New York Times...
Feist collabora direttamente alla realizzazione dei videogiochi basati sui suoi libri. È stato così per Betrayal at Krondor e per Return to Krondor che, per dirla con le sue stesse parole, "dopo tutto questo tempo non mi sarei mai aspettato di vedere pubblicato".
Se vi è piaciuto il primo episodio, potete mettervi alla ricerca dell'apposito libro di Feist, intitolato Krondor: the Betrayal. Altrimenti potrete aspettare che l'autore di San Diego produce la versione letteraria di questa seconda puntata; oppure, in alternativa, incrociare le dita e sperare che, almeno il terzo gioco della serie, rispetti la data prevista: Natale del 2000.

Il gruppo a colloquio dal Principe Arutha (altrimenti detto "l'inutile", visto che non fa mai niente...).

Questi due mostri sono gli inquilini più pericolosi delle fogne di Krondor.

Il gioco è basato su un engine tridimensionale in terza persona, con inquadrature alla Alone in the Dark. Tutti i personaggi seguono James, se presente (in alcuni punti dell'avventura, infatti, il party si dividerà). La trama si svolge all'interno della città di Krondor, con voi che vi avvarrete dell'apposita mappa per arrivare nelle zone interessanti e poi vi muoverete nelle strade per raggiungere il luogo preciso cui siete diretti. L'interfaccia consente di muoversi con la tastiera e interagire con il mondo tramite il mouse. Potrete entrare nei locali passando per le porte che danno sulla strada, ma questo non sempre è consigliabile: invece di capitare in un posto degno di nota, potreste finire in un alloggio del tutto anonimo, al cui interno potrebbero trovarsi dei malintenzionati che sarà necessario combattere.
Il combattimento si avvale dello stesso engine grafico del gioco, ma il gioco entra in modalità a turni per consentirvi di tenere tutto sotto controllo. Ogni personaggio agirà in base alla sua prontezza e, oltre ad attaccare, potrà muoversi, lanciare magie e usare oggetti. Le magie, ovviamente, sono accessibili solo ai personaggi appositamente addestrati, quali Jazhara, Kendaric e Solon. Una volta selezionato il nemico, l'attacco viene portato menando uno o più fendenti a seconda dell'arma utilizzata (con uno spadone a due mani si riesce a fare un solo attacco, con una spada normale due) e dell'abilità del personaggio. A mano a mano che si diventa forti, aumenta il numero di attacchi fattibili in ogni turno.
Se l'attacco va a bersaglio, un numero rosso comparirà sulla testa delle vittima, palesando il numero di punti vita perduti, mentre se non colpirete non sentirete nessun rumore e non vedrete nessun numero negativo. Alternativamente, la vittima potrà parare l'attacco, riuscendo nell'apposito tiro di dado.

NON SOLO AVVENTURA

Ho detto forse "tiro di dado"? Eh già, perché a questo punto entrano in campo gli elementi di RPG. James, Jazhara, William, Solon e Kendaric possiedono una serie di punteggi riassumibili nelle solite caratteristiche base, livelli e alcune

Talia, colpita dagli uomini di Bear, giace a terra in un mare di sangue.

Come quest'uomo sta per dirvi, il maestro della gilda è morto e Kendaric, il suo vice, è scomparso. Quindi non possono aiutarvi a risollevare la nave!

KRONDOR, CITTÀ IN RIVA AL MARE

Com'è era giusto attendersi, la struttura di Krondor ha una sua logica interna. È divisa in quartieri, ognuno dei quali prima o poi va visitato per raggiungere i luoghi d'interesse ivi contenuti. Per farvi qualche esempio, senza pretese di esaustività, presento rapidamente i posti che vedrete nelle prime fasi del gioco.
In ordine di importanza, Palace è il quartiere in cui si trova il palazzo del Principe Arutha. Qui farete visita al primo negozio e tornerete per farvi affidare gran parte delle missioni. Il North gate è il cancello al quale vi recherete per accogliere Jazhara: è una delle zone più esposte e, infatti, sarà attaccata dai mercenari di Bear. Ye bitten Dog è il nome di una taverna, malfamata come il quartiere che la ospita. Inizialmente James si rifiuterà di portare qui una gentildonna come Jazhara, ma poi dovrete venirci per interrogare Sullen Michael: attenti a non farlo arrabbiare, o dovrete affrontare tutti gli avventori! Il Sea gate, invece, è una zona abbastanza ricca che ospita il tempio dei curatori e la gilda dei ricuperatori di navi.

NEXT

I nostri eroi a passeggio per le fogne. Da notare ancora una volta la bellezza del fondale.

James cerca di salvare i bambini dell'orfanotrofio dalle fiamme che avvolgono l'edificio.

skill. Ogni combattimento vinto, oppure una scoperta particolarmente importante, gli farà guadagnare un certo ammontare di punti esperienza. Al raggiungimento di soglie predefinite, i personaggi saliranno di livello e, oltre a un aumento generalizzato dei punti vita e dei punti magia (per gli utenti magici), avrete anche un centinaio di punti da spendere per aumentare le skill.
Le azioni che fanno uso delle skill sono essenzialmente quelle di combattimento e di lancio delle magie, con alcune eccezioni costituite dall'identificazione degli oggetti, dalla forzatura delle serrature e dal disarmo delle trappole: molti villani locali, infatti, all'interno dei loro appartamenti conservano dei forzieri, che una volta aperti rivelano contenuti a volte anche pregiati. Il gioco vi consente di affrontare le serrature in due modi: con l'abilità, cioè selezionando i 'ferri del mestiere' da utilizzare (James, prima di entrare al servizio di Arutha, era un ladro), oppure tirando un dado per vedere se riuscite a effettuare la prova. In entrambi i casi un errore vuol dire far scattare la trappola dentro al meccanismo, che causa un certo numero di danni.
Potrete scegliere in piena libertà l'abbigliamento dei vostri eroi, solo rispettando le limitazioni delle singole classi: i guerrieri (William) possono usare qualsiasi tipo di oggetto di cui dispongono, i ladri (James) quasi tutto, a eccezione delle armature pesanti, degli scudi e delle armi pesanti. I preti (Solon) hanno delle limitazioni con le armi, ma possono lanciare magie. I maghi (Jazhara e Kendaric) hanno delle limitazioni più stringenti ma, nel contempo, i loro incantesimi sono più potenti. Gli oggetti potranno danneggiarsi o rompersi, costringendovi a ripararli con le apposite pozioni oppure a sostituirli con qualcosa di nuovo. Va segnalato che i personaggi ferrati nell'alchimia potranno realizzare privatamente le pozioni, ma si può tranquillamente arrivare in fondo al gioco comprandole volta per volta, quindi potrete risparmiarvi la fatica.
Gli incantesimi veri e proprio, invece, saranno molto più utili: divisi in sei scuole, saranno l'asso nella manica che vi consentirà di avere ragione prima di Bear e, poi, della mente criminale che dietro di lui si nasconde.

Alessandro 'RPG' La Spada

Aaron, il venditore di armi della zona ricca, vi darà qualche utile informazione.

Ecco lo scriba, legato come un pollo.

PC

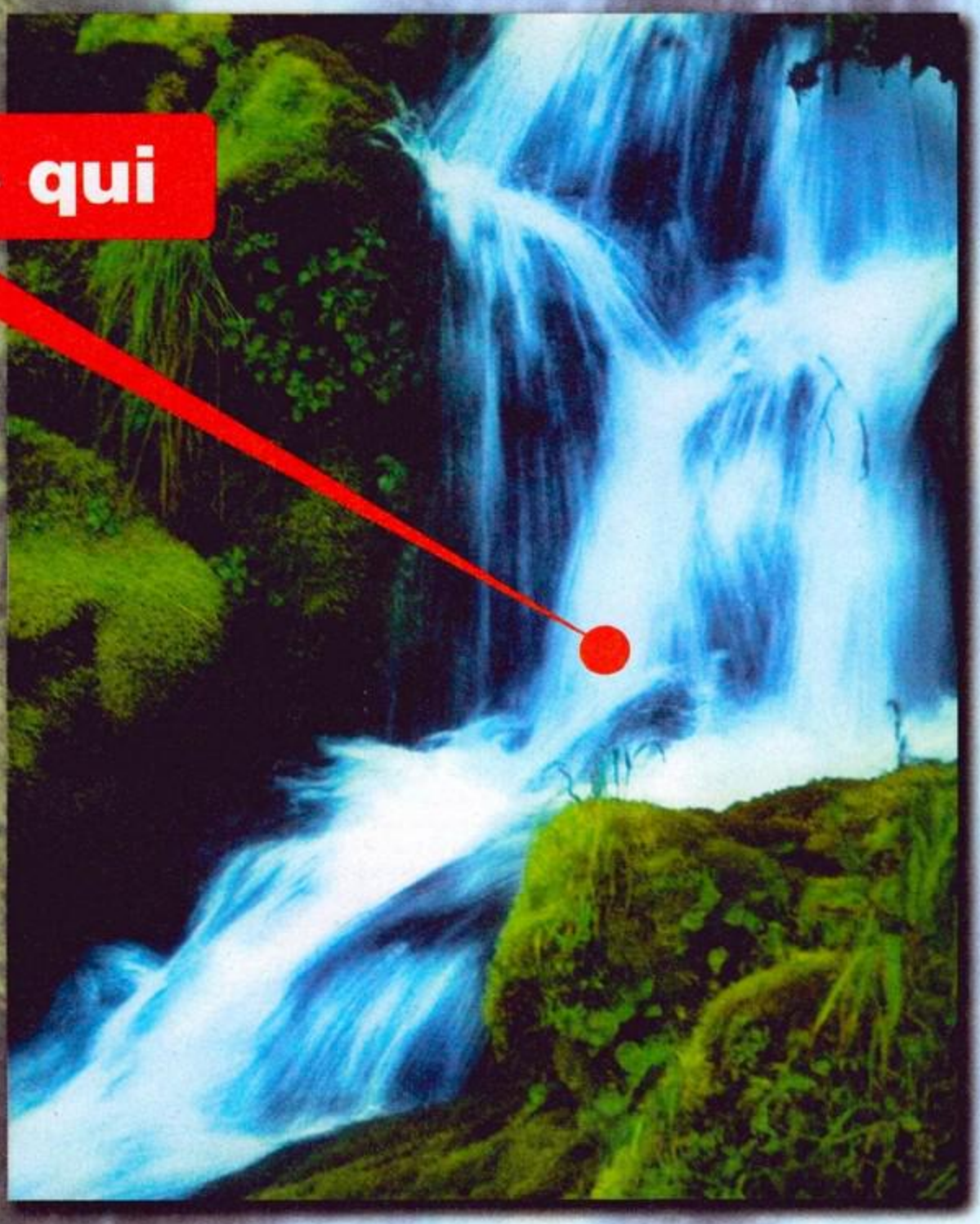
Bello da vedere e divertente da giocare, Return to Krondor è un ottimo mix tra azione e gioco di ruolo. L'engine grafico della Sierra, il True3D, funziona bene per quanto riguarda la fusione tra poligoni e fondali disegnati, ma purtroppo è spaventosamente lento. I personaggi arrancano, più che camminare, e quando bisogna attraversare le locazioni già visitate (tipicamente le fogne) si finisce inevitabilmente per annoiarsi: non capisco proprio perché non si possa correre, come in Dark Earth...
Proseguendo coi difetti, il cambio di inquadratura è poco logico, con la telecamera che passa improvvisamente da una posizione a quella opposta facendovi perdere il senso dell'orientamento. Il sonoro, invece, è ottimo, con voci ben caratterizzate e perfetto coordinamento con il labiale.
Il problema della lentezza non inciderebbe molto sulla giocabilità (in fin dei conti gli avventurieri sono pazienti...) se non si ripetesse identicamente nel combattimento: per fare ogni attacco ci vogliono due ore, e questo non rende per niente l'idea della rapidità tipica degli spadaccini medievali.
Il sistema delle caratteristiche funziona bene, visto che tutte le skill hanno una chiara finalità nelle azioni del gioco e gli effetti dei loro punteggi sono facilmente individuabili.
Va segnalato, in negativo, il limite stringente imposto alla vostra libertà d'azione: al di là di quanto espressamente previsto dalla trama potrete fare pochissimo altro. Forse andrà bene ai neofiti, ma dubito che piacerà ai giocatori con un minimo d'esperienza...
In definitiva, Return to Krondor è un bel gioco, con un paio di macchie sul vestito che gli impediscono di eccellere. Il mix degli elementi tipici di avventure e giochi di ruolo è riuscito bene, quindi lo possiamo consigliare ai fanatici di entrambi i generi.

HARDWARE

A prescindere dai requisiti minimi, un buon livello prestazionale si ottiene a partire da un Pentium II/266 o K6-2/300, con scheda video accelerata (potete scegliere tra la modalità Direct3D e l'engine della Sierra, che non sembra fare differenze tra i vari acceleratori). Obbligatori Windows 95/98 e 32 MB di RAM, anche se come al solito un PC così veloce dovrebbe averne almeno 64. Per il sonoro andrà bene una scheda a 16 bit e, come lettore CD, un 16x o superiore.

XENIA
EDIZIONI

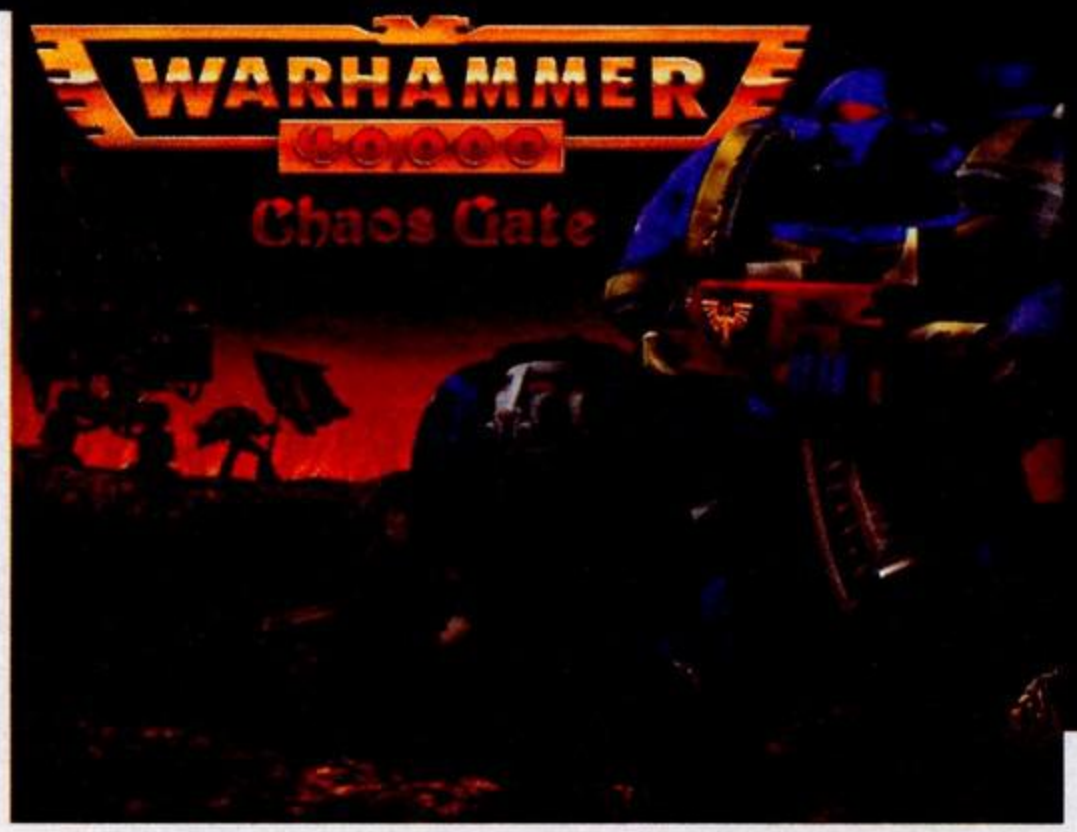
D'Avino & Michelotti SMDGRAFICA@planet.it



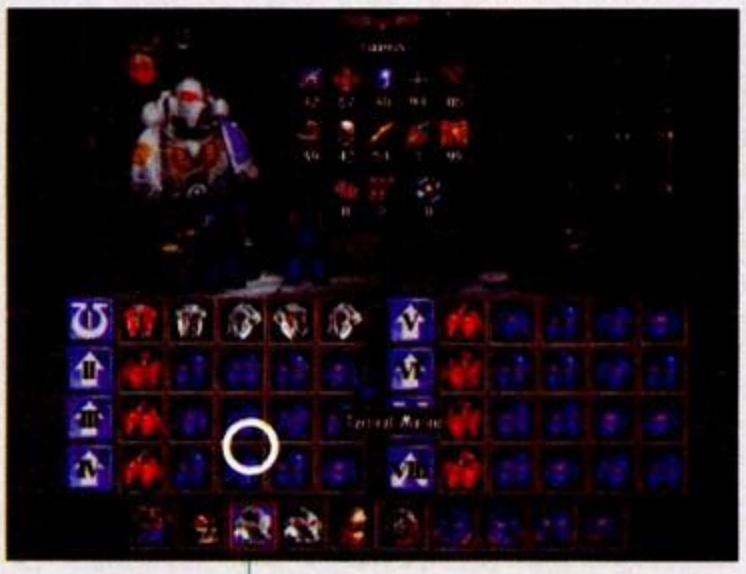
O perlomeno questa è l'impressione che provate quando vi scoprite nel mezzo di uno schema senza uscita.
Per fortuna c'è chi può aiutarvi

PLAYSTATION FORCE

LA RIVISTA DI NOVITÀ, TRUCCHI E SOLUZIONI TUTTI IMESI IN EDICOLA

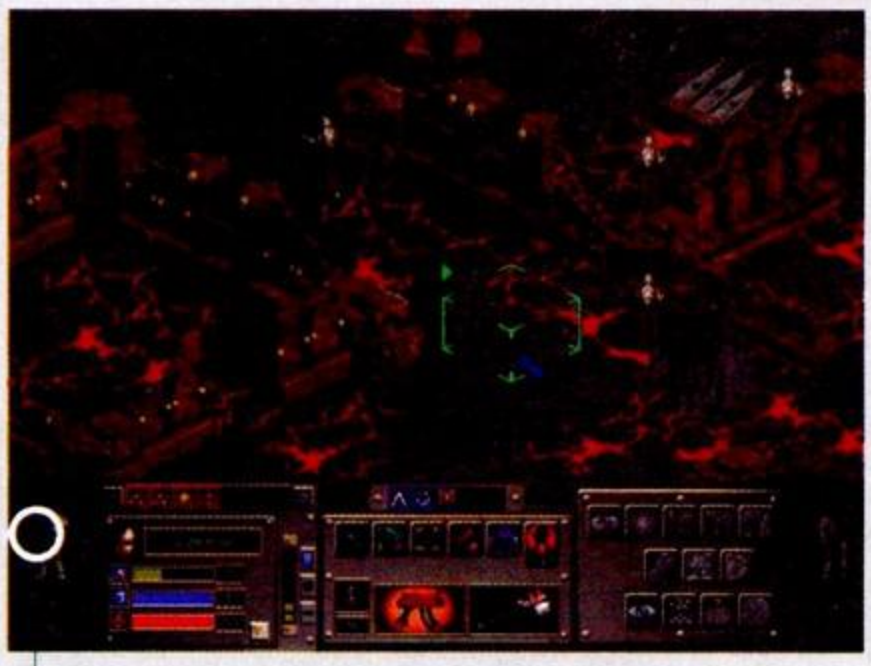


Stretto nell'armatura di metallo il Marine si sentiva quasi soffocare. Il fetido odore della morte invadeva le sue narici, mentre il sangue sgorgava copioso dalle ferite. In fondo al corridoio le sagome dei guerrieri del male avanzavano minacciose. "Nel nome dell'Imperatore..." fu il suo unico pensiero, mentre con gesti calmi e misurati innescava una granata e la stringeva forte al petto.



All'interno della cattedrale-base avviene la selezione dei soldati e la loro assegnazione alle squadre.

Chaos Gate è uno strategico a turni che vi calerà nei panni di un comandante di Capitolo, una legione composta da diverse squadre di Marine Spaziali più alcuni corpi speciali, impegnandovi in una lunga, difficile, estenuante lotta contro le forze del caos. Il gioco è tratto dal "boardgame" Warhammer 40.000 e rappresenta l'ennesimo tentativo di trasferire su computer le emozioni e la rigorosità dell'universo creato dalla Games Workshop. La leggenda narra che una nave spaziale scomparve improvvisamente. Dopo un viaggio alla deriva durato alcuni secoli, il vascello riemerse dalle oscurità attraverso un varco spazio temporale, portando con sé gli orrori di un'altra dimensione. Da quel momento la lotta tra bene e male è iniziata e per decenni non si è più interrotta. Il tema della contrapposizione dei valori giusti e di quelli ingannevoli è l'elemento dominante della serie; serie che va a inserirsi in un filone di giochi e racconti del tutto particolare. Il mondo di Warhammer, infatti, è popolato da forti e valorosi soldati, pronti a sacrificare la propria vita per la giustizia. Ma è anche un mondo di fede e di religione, non tanto per un dio superiore quanto per le tradizioni e le antiche reliquie. I nomi degli eroi ricordano quelli dei martiri cristiani e sovente sono espressi in latino. I drappi, gli stemmi e le insegne richiamano quelli dei templari in partenza per le crociate e le basi e le astronavi sembrano delle avveniristiche cattedrali ambulanti. In Warhammer 40.000 il passato e il futuro sembrano fondersi inesorabilmente, generando un mix dal fascino incredibile. Il risultato di tutto ciò è un'ambientazione fantastica, un mondo che coinvolge e che immerge chiunque vi si avvicini. Essere membri degli Ultramarine è motivo di orgoglio e segno di grande prestigio. Per questa ragione gli Ultramarine sono considerati tra i migliori servitori dell'Imperatore e per questo sono impiegati nelle più terribili imprese sempre con lo scopo di ricacciare le abominazioni del male nell'inferno da cui sono emerse. Il cuore di Chaos Gate è una vera e propria Campagna, ma il gioco può anche essere affrontato disputando autonomamente le singole missioni che la compongono più una serie di scenari aggiuntivi. Affrontando la Campagna si segue una trama predefinita e si completano l'una dopo l'altra tutte le battaglie previste (in totale una ventina). Esistono tuttavia una serie di obiettivi secondari non necessari al completamento del gioco che possono essere ignorati anche se di enorme importanza. In questi casi, infatti, si ha l'occasione di rafforzare il proprio schieramento, facendo acquisire esperienza ai propri marine e affinando le loro tecniche di battaglia. Migliorare le caratteristiche dei propri soldati è fondamentale, dato che col procedere del gioco si devono affrontare nemici agguerriti e ben equipaggiati. Ogni marine è contraddistinto da una decina di parametri che ne definiscono le caratteristiche psico-fisiche e le abilità di combattimento. La



L'interfaccia di gioco è concentrata nel puntatore del mouse e nel pannello di controllo posto nella zona bassa dello schermo. Da esso è possibile accedere a qualsiasi sezione di opzioni, all'inventario, regolare il livello di zoom, impostare le azioni...

Le ambientazioni artiche sono particolarmente evocative. Tutto il paesaggio esprime pace e silenzio. Solo il rombo dei cannoni e le grida degli indemoniati del caos rompono la soavità del paesaggio.

Il Marine vicino alla porta ha appena attivato un meccanismo di apertura, giusto in tempo per beccarsi una granata in faccia. Ora si sposterà di lato e i Terminator inonderanno di fuoco l'ingresso al tempio del caos.

In questa schermata si decide l'equipaggiamento dei propri marine. Fate attenzione perché alcuni tipi di armi sono interdetti ad alcune caste di guerrieri.

La situazione è critica: una granata è appena esplosa tra i piedi dei miei Terminator e uno dei più valorosi marine è stato rapito in un'imboscata. Tra sei missioni lo ritroverò ferito e torturato, ma ancora vivo e la sua vendetta sarà devastante.

Visuale a media distanza. L'opzione di zoom è importantissima, in quanto da vicino non si riescono a tenere sotto controllo molte cose. La perdita di dettaglio è grande, ma ne guadagna la giocabilità.

struttura di gioco può essere paragonata a quella della serie X-Com. Ogni unità è caratterizzata da "time units" e ogni azione ne consuma un preciso ammontare. Muoversi, correre, salire una scala, sparare una raffica, effettuare un fuoco di copertura, piazzare un esplosivo, aprire una porta, disattivare un macchinario sono tutte azioni che potrete eseguire in Chaos Gate e che saranno necessarie per sopravvivere. La strategia di gioco sta anche nel saper sfruttare le "time units" a disposizione senza lasciare scoperti e vulnerabili i propri uomini (in tal senso la modalità "overwatch", una specie di fuoco di opportunità o di stato di all'erta, viene parecchio in aiuto). L'esperienza migliora le capacità dei singoli e rafforza il proprio schieramento. Molto importante è anche l'equipaggiamento, definibile nel rituale della vestizione. In ogni missione, infatti, è possibile decidere quali e quanti marine inviare e quindi procedere alla loro preparazione, impostando gli armamenti, i medi kit, gli esplosivi, gli scanner e un sacco di altri aggeggini che faranno la gioia di ogni stratega in erba. Sarà anche possibile utilizzare dei veicoli d'assalto, passando da specie di carro armati fino ad arrivare ai letali Dreadnought, vere e proprie cannoniere a due zampe. Da segnalare anche i poteri mentali dei Librarian, una sorta di chierici del futuro, che a partire da un certo punto in poi potranno essere impiegati con profitto in battaglia. Lo stesso dicasi per l'armatura e le armi dei Terminator, apoteosi del Marine Spaziale a cui possono accedere solo i più valorosi ed esperti.
In ogni caso le battaglie saranno cariche di tensione e vi coinvolgeranno fino al punto di trattenere il respiro ogni volta che dovrete esplorare una nuova sezione e che farete spiacevoli incontri. L'azione, in alcuni casi ripetitiva, si mantiene comunque interessante e viva, facendo perdere la cognizione del tempo a chi impugnerà il mouse contro il perfido Lord Zymran. I livelli di difficoltà sono quattro e sono mediamente ostici. I nemici sono di quindici tipi diversi (altrettanti sono i propri) e si comportano con intelligenza variabile a seconda delle caratteristiche.

Un seguace del caos è in fiamme e grida come un ossesso. Questo è quanto può fare un Terminator armato di lanciafiamme pesante...

Importantissimo è il morale degli uomini e il coraggio che deve essere sempre mostrato sul campo. Per quanto riguarda il multiplayer, il gioco multiutente prevede la possibilità di combattere fino a un massimo di otto contendenti, sia su rete locale sia via Internet. In questo frangente è possibile utilizzare degli scenari appositamente disegnati o ricorrere al potentissimo editor accluso alla confezione di gioco. A proposito di scenari, vi segnalo che in Chaos Gate le ambientazioni in cui si svolgeranno le battaglie saranno essenzialmente di sei tipi diversi: boscaglia, giungla, deserto, neve, strutture o costruzioni industriali, paludi e zone vulcaniche. Il tipo di terreno è importantissimo dato che ha non poca influenza sul comportamento dei mezzi in campo e sulla strategia dello scontro. Combattere su aree aperte significa scontrarsi direttamente, significa ampi passaggi per i mezzi pesanti e poca copertura per i propri uomini. Al contrario, zone come le foreste o le rovine di cittadelle e templi offrono notevoli ripari e generalmente si è costretti a una sorta di guerriglia, spesso basata sul corpo a corpo. Gli scenari sono caratterizzati da sette livelli sovrapposti e anche in questo caso le diverse altezze influiscono sul comportamento dei soldati e sulla condotta strategica. Conquistare una postazione di favore potrebbe consentire anche a pochi uomini di tenere in scacco forze maggiori solo perché esposte al tiro avversario. Inoltre, le diverse altimetrie del terreno costringono gli uomini ad arrampicarsi o a percorrere tratti sconnessi, diminuendo le capacità di movimento e la precisione di tiro.
Cacchio! Ho già sforato abbondantemente i dieci kappa previsti. Peccato, avrei potuto parlarvi di Chaos Gate per altre tre pagine... per consolarvi leggetevi le didascalie e scoprite nel commento come mai con queste premesse il gioco sia stato ugualmente valutato un po' maluccio.

Stefano "Duspicius" Lisi

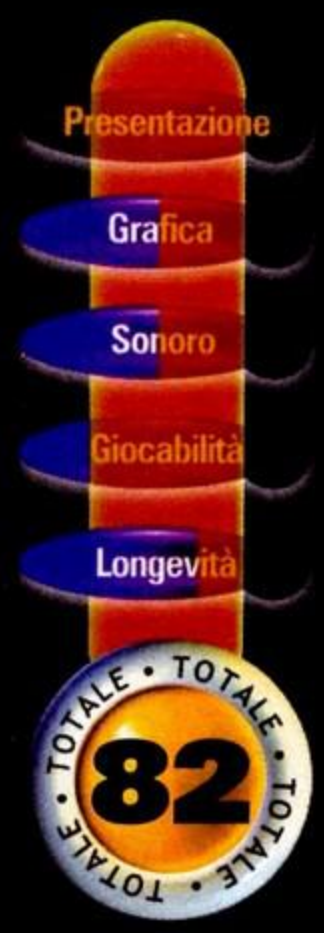
PC

La prima volta che ho giocato a Chaos Gate sono rimasto indignato. Ho trovato riprovevole l'ennesimo scempio perpetrato ai danni di una licenza dalle potenzialità immense e ancora una volta mutilata da un'orribile realizzazione tecnica. L'avevo atteso, ci avevo fantasticato sopra, non dovevano farmi questo. Perché? Perché i responsabili della Games Worksop non si rivolgono a gente che conosce il linguaggio di programmazione? Perché Blizzard o Westwood Studios non si fanno avanti per creare lo strategico tecno-fantasy definitivo? Domande senza risposta, purtroppo... Con il passare delle ore, con il procedere delle missioni, tuttavia, in me è accaduto qualcosa di strano, di incomprensibile, qualcosa che solo raramente è successo sedendomi davanti a un computer. La vicenda mi stava pian piano conquistando, mi stavo affezionando agli Ultramarine che sullo schermo si battevano per far trionfare il bene: ormai li conoscevo e sapevo bene quali fossero i loro pregi e i loro difetti e pertanto li utilizzavo in battaglia in maniera tutt'altro che casuale godendo dei loro progressi: una perdita mi mandava in bestia e un successo mi faceva esaltare come un bambino. Improvvisamente tutte le pecche di natura tecnica erano scomparse. Poco o niente mi importava se la grafica era un po' grossolana e se la 3Dfx era solo uno sbiadito e inutile ricordo, ininfluente era il fatto di giocare alla stessa maniera con cui più di un lustro addietro mi ero sollazzato con Enemy Unknown...
Chaos Gate è uno strategico di notevole spessore e di grandissima attrazione. Il mondo di Warhammer 40.000 è dotato di un fascino incredibile, paralizzante e giocando ci si sente veramente partecipi dell'azione, si percepisce la gravità della situazione, l'arroganza e la spietatezza delle forze del Chaos e si è fieri di far parte degli Ultramarine al servizio dell'Imperatore. Si è irrimediabilmenti travolti dalla storia e dal meccanismo di guerriglia.
Tuttavia il giudizio finale non può essere ugualmente positivo perché non è possibile accettare in pieno 1999 un titolo che sarebbe tranquillamente potuto uscire cinque anni fa, sia in quanto a realizzazione tecnica, sia per la struttura di gioco. Chaos Gate non è innovativo, non è originale, non è bello da vedere e probabilmente non sarà bello da giocare per la grande platea videoludica attuale, abituata a software più veloci, conditi da ben altri colori e da ben altre emozioni. Sarà un gioco di nicchia, dedicato ai patiti, agli amanti dello Storm Bolter, a coloro che prima di addormentarsi pensano alla missione salvata poche ore prima e cercano di ripercorrerne i passaggi salienti, magari immaginando una strategia diversa, il colpo balzabecco per volgere a loro favore anche la situazione più disperata. Chaos Gate avrebbe potuto essere un capolavoro e invece sarà solo uno strategico vecchio stile caratterizzato da un background eccezionale.

P.S. Una nota per i fanatici delle statistiche e per i maniaci della precisione. Se adorate il mondo di Warhammer 40.000 o se solamente lo conoscete marginalmente e ne siete affascinati, alzate pure il voto di quattro o cinque punti. Se invece di Warhammer 40.000 non ve ne po' frega' dde meno o se siete tra quelli che se non imbracciano una sparachiodi non sono contenti, beh... in tal caso toglietene pure cinque che vi fate un favore.

HARDWARE

Per indossare una tuta potenziata o per calarvi nell'armatura di un Terminator le richieste hardware sono tutt'altro che proibitive, anzi sembrano quelle di un gioco medio di tre anni fa. Per Chaos Gate, infatti, basta un Pentium 166 equipaggiato con 32MB di RAM, lettore CD 8x, scheda video SVGA, scheda audio SB compatibile, Windows 95, mouse e 175MB di spazio libero su disco. Il gioco, inoltre, supporta e richiede le DirectX 6.



MYTH II SOULBLIGHTER™

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Myth II, strategico antidepressivo. Seguire le istruzioni. Non superare le dosi consigliate. Ma soprattutto, tenere lontano dalla portata dei bambini.

I giochi che nascono un po' in sordina, pur avendo tutte le carte in regola per emergere, sono quasi sempre destinati a fare faville. Pensate a Myst, che all'epoca della sua uscita prese dei voti tremendi su quasi tutte le riviste, e che oggi è ancora di gran lunga il gioco più venduto della storia. La somiglianza con il destino del primo Myth, che uscì oltre un anno fa per la Eidos, si spinge oltre al titolo: poco considerato prima del suo arrivo nei negozi, anche perché proveniente da una software house specializzata in titoli per Mac, ottenne un successo notevole e generò un vero e proprio fenomeno autonomo su Internet. Oltre, infatti, ad aver conquistato diversi premi come miglior strategico dell'anno (anche se, in buona parte, riferiti alla versione Macintosh), Myth fece presa in maniera incredibile sui suoi seguaci soprattutto grazie ai gloriosi scontri in rete che si potevano effettuare tramite il server bungie.net. Decine e decine di siti Web, mappe aggiuntive e persino editor auto-programmati: Myth fu un'esplosione di popolarità, ancorché abbastanza silenziosa. Da noi ricevette un 88 per mano del Triulzi, e in generale venne criticato soprattutto per due motivi: la sua difficoltà insormontabile e la sua interfaccia non esattamente eccezionale. In effetti, ancor oggi penso alle mie prime partite come a un incubo: la struttura di questo gioco poi rende l'errore quasi irrecuperabile, quindi è già una cosa complicata di per sé, e in più i programmatori avevano pensato bene di piazzare già alla terza o quarta missione degli ostacoli assolutamente insuperabili dai comuni mortali. Insomma, Myth era un titolo dal grande potenziale, estremamente originale, spassosamente sanguinoso e divertente, ma troppo, troppo difficile.

Uhm, dobbiamo avere sbagliato qualcosa... la prima missione ci mette di fronte a dei patetici zombie, ma come possiamo vedere bastano pochi errori per trovarsi "in difficoltà"...

Il nostro esercito, guidato dal Re, avanza con la formazione Box impostata. È ora di andare a consumare l'attesa vendetta.

Passa un anno, e arriva il sequel. Mai come in questo caso se ne sentiva il bisogno, proprio per riparare alle pecche dell'originale e magari aggiungere qualcosa di carino. Per chi non conoscesse affatto questo gioco, si tratta di uno strategico in 3D assolutamente privo di qualsiasi gestione delle risorse: semplicemente, le risorse non ci sono. In Myth controllate il vostro esercito, o meglio le unità che vi vengono messe a disposizione all'inizio di ogni missione: con quelle dovete portare a termine i vostri obiettivi, muovendole direttamente sul campo, singolarmente. Niente minerali da raccogliere, niente unità da costruire, niente edifici da riparare. Soltanto i vostri uomini, ognuno con il suo nome e la sua storia. Questo tipo di struttura rende il gioco diverso da tutti gli altri strategici conosciuti: la componente d'azione è ovviamente rilevante, eppure la struttura di Myth è la sublimazione della strategia applicata, dove l'errore è fatale e l'invenzione porta dritti al successo. La storia di Myth II ha inizio 60 anni dopo quella dell'originale; Alric (chi ha giocato al primo sa di chi parlo) regna su

Nel corso del Tutorial potrete anche divertirvi a fare fuori maiali, polli e innocenti passanti; spassosi i commenti della voce narrante a tal proposito...

La ventata di novità introdotta negli scenari è ben testimoniata da questa battaglia, che si svolge sul ponte di un'enorme barca.

Myth II include diversi punti cruciali negli scenari, come questo ponte.

ATTENZIONE ALLA DISINSTALLAZIONE!

Le copie di Myth II che si trovano nei negozi italiani dovrebbero essere relative alla versione 1.1 del gioco, almeno questo è quanto ci è dato di sapere al momento di andare in stampa. Se, per qualche motivo, doveste venire invece in possesso della versione 1.0 del gioco, magari perché acquistato d'importazione in anticipo, state attenti: negli Stati Uniti, tutte le copie di questa versione sono state ritirate dal commercio per un clamoroso bug nel programma di disinstallazione. Funziona così: se avete installato il gioco in una directory DIVERSA da quella di default (che è Programmi/Myth II), NON utilizzate l'uninstaller, perché potreste andare incontro a seri problemi. È quanto ha spiegato la Bungie in una press-release ufficiale, che raccontava appunto il motivo del ritiro del titolo dal commercio. Non è stato specificato cosa potrebbe accadere a chi incappi nel baco, ma presumibilmente si tratta di una poco gradita cancellazione di dati innocenti dal vostro disco rigido. Se, per qualche malsana fatalità, vi trovaste nella condizione di avere installato il gioco in una directory alternativa, e possediate la versione 1.0 di Myth II (o non siate sicuri a questo riguardo), scaricate da Internet la classica patch (al sito www.bungie.net) o, nel peggiore dei casi, trascinate la cartella del gioco direttamente nel cestino: non sarà ortodosso ma vi eviterà rischi peggiori. Non avendo questo problema alcun tipo di influenza sul gioco in sé, ed essendo presumibilmente il mercato europeo del tutto estraneo a questi fatti, non ci è parso di

Oops, e chi sarà mai costui se non il Soulblighter in persona? Prima di affrontarlo, però, bisogna far fuori tutti i suoi scagnozzi. È fondamentale non arrivare allo scontro già decimati.

una terra ricca di pace e armonia, anche se il Soulblighter, nell'ombra, trama la sua vendetta, visto che è riuscito a sopravvivere agli avvenimenti di "The Fallen Lords". Con l'aiuto di alcuni uomini corrotti riesce a mettere in piedi una bella armata di mentecatti, quasi tutti marci perché tornati giusto in quel momento dall'aldilà. La potenza di questa banda è eccezionale, anche grazie a particolari alchimie che hanno riportato in vita creature mitologiche a dir poco tremende; in questa bella situazione intervenite voi, come sempre dalla parte dei più belli.

L'intento della Bungie nella creazione di Myth II era molto semplice: fare un gioco migliore, e non solo sfruttare la popolarità di un titolo per produrre un seguito (sembra banale, eppure...). Per questo motivo, i due prodotti non si discostano l'uno dall'altro in maniera sostanziale, tutt'al più Myth II corregge i difetti e offre la stessa ricetta con qualche ingrediente in più. Una sensibile modifica è stata apportata all'interfaccia di gioco nel suo insieme, che ora risulta molto più intuitiva e meno ostica da utilizzare. Grazie all'introduzione di una barra dei comandi, è ora possibile giocare utilizzando anche solo il mouse, e tutte le funzioni chiave sono a portata di click. Le operazioni inerenti alla messa in formazione delle unità, al loro puntamento e ai movimenti della telecamera sono ora decisamente più accessibili e immediate, cosa che rende l'approccio al titolo meno problematico. Per quanto concerne invece la difficoltà, e più in generale la ripida curva di apprendimento che caratterizzava il primo Myth, abbiamo stavolta una più oculata calibrazione degli ostacoli e soprattutto un ricco Tutorial che introduce i neofiti ai vari comandi in modo non traumatico. Quando sono stato in visita alla Bungie, nel settembre dello scorso anno, ho appositamente indagato sul problema della difficoltà, e mi è stato detto che il gioco è stato semplicemente suddiviso in cinque livelli più

Siamo di fronte alla grande biblioteca, nel preludio di uno dei più avvincenti livelli interni.

Gli scontri lasciano ancora segni indelebili sul terreno, come piccoli tumuli improvvisati che ricordino il valore dei guerrieri abbattuti (cerco solo di mettere un po' di poesia nel torbido sangue...).

L'ORA DEI CARTONI ANIMATI

Chi ha giocato a Myth ricorderà senza troppo entusiasmo le sequenze d'intermezzo del gioco, caratterizzate da uno stile a cartoni animati che non avrebbe fatto il paio nemmeno con Dragon's Lair, figuriamoci con un gioco dal temperamento e dalla cattiveria del titolo Bungie. In occasione del seguito, gli sviluppatori del gioco hanno pensato bene di delegare la creazione delle sequenze a una compagnia diversa: si è passati dal Canada al Giappone, e si vede. Le sequenze animate di Myth II sono decisamente più belle, maggiormente in linea con lo stile del gioco, e in definitiva ben più coinvolgenti. È anche merito loro se la trama generale del gioco funziona così bene. Responsabile di questi "cartoni" è la Anime International Company, la stessa dei film Bubblegum Crisis e Armitage III. La parte sonora, che include alcune musiche davvero belle, è stata poi curata dalla Total Audio, la compagnia che si è occupata del sonoro anche nel gioco vero e proprio. Un bel risultato.

NEXT

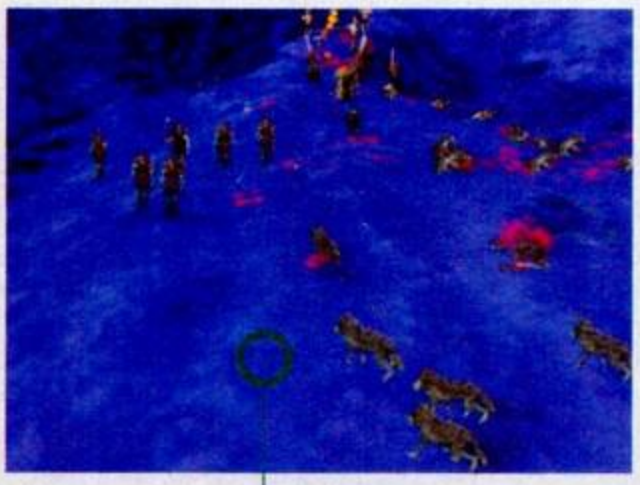
Non possiamo che assistere inermi a questo massacro; talvolta, infatti, le missioni si aprono con alcuni avvenimenti preparatori su cui il giocatore non ha controllo.

equilibrati: il primo dovrebbe essere davvero facile, mentre il più arduo è addirittura peggio del primo Myth, perché come accade sempre ci sono anche dei maniaci tali da ritenere facilotto un videogame che fa impazzire tutto il pianeta. Insomma, questo punto era stato fatto notare con tale veemenza dagli acquirenti del primo episodio, che alla Bungie hanno pensato bene di farci attenzione. L'altro passo fondamentale nei miglioramenti globali riguarda l'engine in senso lato: Myth II è bellissimo da vedere, più ricco di poligoni, più dettagliato e più fluido nelle animazioni dei personaggi. Il modello fisico generale è cambiato, e grazie a questo è stato possibile introdurre strutture poligonali mobili, come mulini, ponti e cancelli. Gli elementi di contorno hanno ora una loro dignità e ci sono animali, uccelli e una ricca vegetazione, cosa che pone l'aspetto degli scenari in netto contrasto con le desolate lande dell'originale. Si può poi distruggere qualsiasi cosa, inclusi alberi, polli e maiali, tramite un'opportuna combinazione di tasti (per evitare confusioni), e assicuro che è un grande spasso. Il grado di dettaglio del terreno è quattro volte superiore all'originale, e tutto quanto avviene in maniera più realistica: giusto a titolo di esempio, utilizzando le armi che hanno a che fare con il fuoco è facile provocare incendi (poligonali), i quali andranno poi presi in considerazione in relazione ai movimenti delle truppe e del nemico (e possono quindi assumere anche una valenza strategica). E poi, in questo sequel sono davvero sfruttate le differenze di altitudine, che introducono un elemento strategico decisivo: spesse volte ci si ritrova in grave difficoltà o in netta predominanza a seconda che ci si trovi soggetti a un attacco dall'alto o che lo si stia mettendo in opera. Ma si vede molto che il feedback proveniente dagli appassionati di Myth è stato ben

FEAR & LOATHING

All'epoca del primo Myth furono in parecchi, almeno tra i seguaci più ardenti, a crearsi appositi editor "autoctoni" che modificassero gli elementi del gioco, dalle mappe alla grafica. Con Myth II le cose saranno più semplici, perché alla Bungie hanno deciso di accludere al gioco un tag-editor e un map-editor poco differenti da quelli da loro stessi usati in fase di sviluppo. Si tratta di Fear (il tag-editor) e Loathing (il map-editor), due tool eccellenti che possono far lievitare l'interesse attorno al gioco e non mancheranno di generare proseliti nella comunità di Internet (tra l'altro sono le scritte che aveva Marshal Law sull'addome, se non sbaglio... NdSS). Pensate che già adesso sono circa un centinaio i siti che si occupano esclusivamente di Myth II... figuratevi cosa accadrà quando saranno disponibili nuove mappe e nuovi elementi cosmetici da inserire nel gioco. C'è da dire che i due editor non sono semplicissimi da usare (specie Fear), e che sono anche caratterizzati da una certa tendenza all'instabilità (leggi: vanno in crash facilmente): non a caso, la Bungie li acclude al gioco come un bonus, e non offre alcun tipo di supporto tecnico su questi programmai. La loro inclusione in Myth II è comunque interessante, e darà la possibilità ai più creativi di sbizzarrirsi con nuove mappe, nuovi colori, nuovi suoni e nuovi elementi grafici, al contempo allungando in maniera esponenziale la longevità del gioco. D'altro canto non si è ancora adesso spento il tam-tam sul primo Myth, perciò c'è da aspettarsi qualcosa di ancora più esplosivo con questo sequel. Tra l'altro, la Bungie mantiene una pagina che offre i link diretti a una buona fetta delle "fan page" riguardanti Myth II, per un accesso rapido e ben più efficace rispetto a un motore di ricerca. La trovate all'indirizzo www.bungie.net/community.

Trovarsi ad attaccare il nemico dall'alto può essere una trovata cruciale ai fini dell'esito degli scontri.



Questa missione notturna mette i brividi. Indovinate un po' se questo branco di lupi ci vuole fare le feste o... ci vuole fare le feste!

Anche l'acqua, le rifrazioni, le ombre e gli effetti di luce sono sensibilmente migliorati, e tutti i paesaggi hanno acquisito una buona dose di realismo.

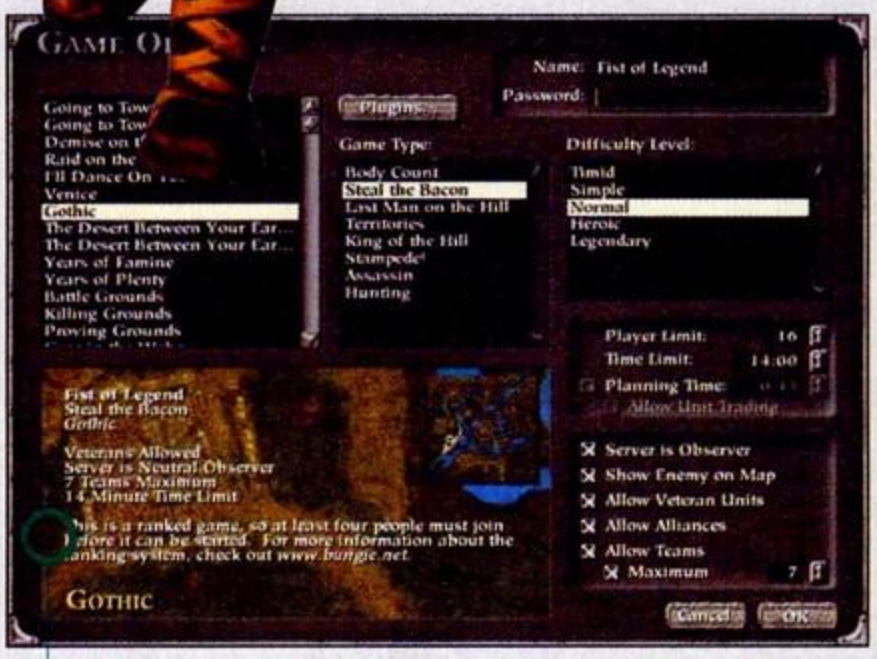
analizzato: ora gli obiettivi delle missioni sono più chiari e meglio spiegati, anzi sono presenti anche dei blandi consigli che aiutano nella risoluzione dei compiti assegnati; le truppe seguono ora un percorso più oculato nell'obbedire ai vostri ordini di movimento e non si perdono in assurdi giri

dell'oca; nei limiti della ragionevolezza, i vostri uomini evitano di darsi fastidio e non si sparano addosso (il problema era evidente specie con gli arcieri), anche se bisogna comunque fare attenzione a non decimare le proprie truppe nei casi di azione più concitata, usando male le unità che sparano da lontano (fare esplodere metà del vostro esercito con il nano che butta le granate è una forca caudina sotto la quale bisogna passare, prima o poi).

Myth II si compone di 25 missioni in singolo, più una ricca dotazione di scenari multiplayer che faranno la gioia degli appassionati del gioco in rete. A tal proposito la Bungie ha davvero sfoderato l'inventiva, e alcuni livelli multiutente sono veramente spassosi; inoltre il server bungie.net è stato potenziato, e permetterà ora di far interagire anche versione territoriali diverse del gioco, al contrario di quanto accadeva in passato. Ciò era sostanzialmente dovuto alla presenza del sangue in determinate versioni e non in altre: ora è però possibile scegliere di eliminare gli effetti più macabri e persino proteggerne la ricomparsa con una password. Le varie missioni sono legate da ricchi briefing che servono più che altro a illustrare il procedere della trama, molto articolata e ben architettata. Sono adesso più di una trentina i tipi di unità presenti nel gioco, alcune ereditate in via diretta dal primo Myth, altre del tutto nuove e terrificanti. Tutti i personaggi possono contare su una doppia dose di frame di animazione e su nuove sequenze di attacco; come sempre, la devastazione generata dagli scontri è mostrata senza alcun indugio, e il sangue gronda come un fiume in piena, spalmandosi sui terreni e generando scene da vero campo di battaglia. Ogni vostra missione viene automaticamente registrata, così che possiate rivederla da punti di vista differenti e magari salvarla per riferimenti futuri. Inoltre, gli scenari delle missioni sono stati opportunamente variegati e ci si ritrova così a combattere persino in un dungeon, in una gigantesca biblioteca, su una nave, attorno a un fiume di lava, di notte e sotto la neve. Durante il gioco non si è accompagnati da musiche continue, tuttavia anche l'audio ha subito il suo bravo restyling (affidato agli specialisti della Total Audio), e sono ora supportati tutti i protocolli di audio posizionale, che danno sicuramente un bel coinvolgimento; la ricchezza degli effetti sonori, del vociare delle truppe e dei vari rumori rende il gioco legato davvero a doppio filo alla sua componente sonora, che risulta praticamente fondamentale. E giusto per finire, ora il gioco comprende, oltre alle versioni software e Glide, anche una versione Direct3D, che apre la strada dell'accelerazione a un pubblico estremamente vasto. Segno, anche questo, che Myth II vuole puntare al successo. Noi gli diamo via libera...

Ed eccoci dentro la biblioteca, a sporcare un po' libri e pavimenti.

Il livello più ampio dello zoom è utile per amministrare le formazioni e tenere sotto controllo il nemico che avanza. L'effetto aggiunto della neve è suggestivo.



Ecco la schermata delle opzioni del gioco multiplayer, che permette di impostare le numerose variabili delle partite contro avversari umani.

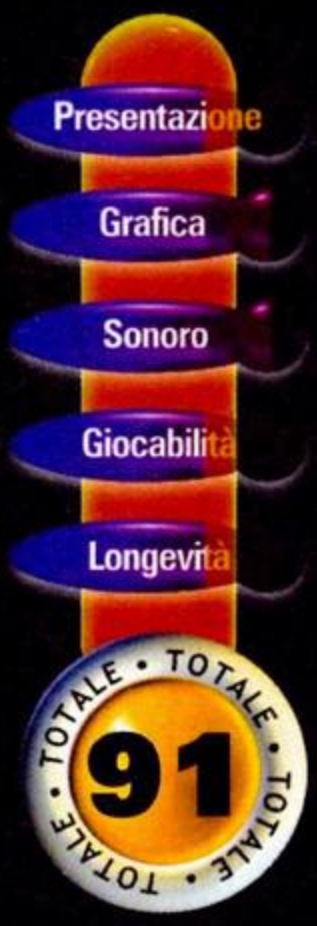
Jacopo Prisco

PC

Il primo Myth mi era piaciuto, soprattutto per la condizione in cui metteva il giocatore, costretto a riflettere su ogni mossa e ad amministrare in maniera assolutamente impeccabile ogni singola unità. Anche per questo, la difficoltà del gioco era fisiologica ancorché ingiustificabile. Myth II non rappresenta in alcun modo una rivoluzione, ma è semplicemente la stessa idea fatta nel modo giusto. I miglioramenti apportati all'interfaccia di gioco rendono tutto più facile e immediato, fattore fondamentale per un gioco dalla struttura così rigorosa e refrattaria agli impulsi grossolani. L'engine potenziato offre una grafica davvero ricca e dettagliata, con la piacevole aggiunta delle strutture poligonali mobili (ben amalgamate nella strategia generale) e della fauna (divertentissima da eliminare). In generale tutti i miglioramenti grafici sono degni del massimo plauso, anche se ritengo ancora non sufficientemente fluida l'animazione delle unità, e non troppo adeguato il loro livello di dettaglio al massimo grado dello zoom. La varietà delle missioni e la loro convincente concatenazione all'interno della trama rende Myth II un'esperienza di gioco completa e coinvolgente; purtroppo, io lo trovo ancora un po' difficile. I veterani dell'originale si faranno un sol boccone delle prime dieci o dodici missioni, e per loro sono stati opportunamente introdotti i livelli di difficoltà più esasperati; i neofiti e i "normali" potranno tuttavia incontrare serie difficoltà già dopo poche missioni, anche al livello più semplice. Myth II richiede una totale assuefazione alla sua struttura e al suo senso strategico, e senza raccogliere questo passaggio il gioco risulta impossibile, apparendo difficile in misura persino maggiore di quanto non sia in realtà. Per questo, un minimo di inclinazione al genere strategico è cruciale per godere al meglio di questo titolo che offre comunque un approccio generale ben più organico rispetto al suo intransigente predecessore. L'unica perplessità netta che devo esporre è l'inspiegabile eliminazione del comando di de-selezione di una singola unità con il tasto destro del mouse, di cui personalmente facevo un gran uso nel primo Myth. Ma comunque, questo gioco ha stoffa da vendere, è bello grosso, è uno spasso da giocare in rete, comprende persino gli editor delle mappe e della grafica, e conserva la freschezza e l'originalità che già conoscevamo. Mi sembrano elementi sufficienti per dargli un bel voto.

HARDWARE

L'introduzione della versione Direct3D rende Myth II compatibile con quasi tutte le schede accelerate in commercio, e rimangono comunque al loro posto le versioni Glide e software. Se vi trovaste nella disgraziata condizione di dover utilizzare quest'ultima, sappiate che ci vuole un processore bello grosso per evitare il peggio, e che comunque l'aspetto globale del gioco è di scarso valore. Utilizzando invece le versioni 3D mi sento di consigliarvi al minimo un P166, anche se non posso che raccomandare un Pentium II con tanta RAM per avere la massima efficienza, specie alle risoluzioni più alte (e per non incorrere in fastidiosi rallentamenti nelle situazioni di grande affollamento). In realtà è proprio la RAM a fare la differenza, e chi si ritrovasse con soli 32MB dovrà prepararsi a frequenti swap per via del ricorso alla memoria virtuale. Paradossalmente, il gioco potrebbe girare più fluido in modalità software su computer dotati di meno di 64MB di memoria, anche se equipaggiati con una scheda 3D. I caricamenti sono più veloci di quelli, estenuanti, del primo Myth; lo spazio richiesto due disco va da cento a oltre cinquecento (!) megabyte. Sono supportate le schede audio 3D (SB Live! e protocollo A3D) e, infine, pur supportando le Voodoo2 il gioco non funziona in modalità SLI.



VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

MILANO via BORGOGNA 7 San Babila MM1 — PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 Cordusio MM1 — PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI Lima MM1 — PERGIOCO

ROMA via degli SCIPIONI 109 METRO Ottaviano — PERGIOCO

BRESCIA via TRIESTE 4/A X GIORNATE — PERGIOCO

LUGANO (CH) quartiere MAGHETTI Centro Storico — PERGIOCO

FEBBRAIO 1999

PERGIOCO

JOYPAD

FREESTYLE PRO + MOTOCROSS	149.900
GRAVIS PC GAME PAD PRO	64.900
GRAVIS X-TERMINATOR	119.900
JOYPAD NEON XTREME	19.900
SAITEK CYBORG 3D PAD	99.900
SAITEK MEGAPAD MX-633	39.900
SAITEK PC DASH	149.900
SIDEWINDER GAMEPAD	79.900
THRUSTMASTER FUSION	49.900
THRUSTMASTER PREMIER PAD	34.900
THUNDERPAD DIGITAL LOGITECH	49.900
WINGMAN GAMEPAD + GIOCO	69.900

JOYSTICK

CH GAMESTICK	79.900
EAGLEMAX	119.900
FLIGHT LEADER 3D	79.900
GRAVIS MOUSESTICK II	89.900
JET LEADER 3D	89.900
JET LEADER 3D USB	99.900
MAD CATZ FIGHT FLIGHT STICK	119.900
NOVASTICK II	69.900
SAITEK CYBORG 3D STICK	119.900
SAITEK X35T THROTTLE	139.900
SAITEK X36 JOYSTICK+THROTTLE	279.000
SAITEK X36F CONTROL STICK	189.900
SIDEWINDER FORCE FEEDB. PRO	299.000
SIDEWINDER PRECISION PRO	129.900
WINGMAN ANALOG + GIOCO	49.900
WINGMAN EXTREME DIGITAL	99.900
WINGMAN FORCE + 3 GIOCHI	339.000
WINGMAN INTERCEPTOR+F22(DID)	129.900

SCHEDE ACCELERATRICI 3D

3D ACCELERATOR CARD 3Dfx	199.000
CREATIVE VOODOO 2 12Mb PCI	339.000
DIAMOND VOODOO 2 12Mb+GIOCHI	349.000
DIAMOND VOODOO 2 8Mb	249.000
MATROX M3D	99.900
MATROX MILLENIUM G200 8Mb	299.000
MAXI GAMER 3D2 12Mb VOODOO 2	329.000
MAXI GAMER VOODOO B. AGP	319.000
MAXI GAMER VOODOO B. PCI	279.000

VOLANTI

FORCE FEEDBACK WHEEL	399.000
JOYRIDER PRO 4-in-One	259.000
MAD CATZ PUMA GT VOLANTE	129.000
POWER WHEEL EXTREME	149.900
RACE LEADER FORCE FEEDBACK	299.000
SAITEK FORCE WHEEL	349.000
THRUSTMASTER FORMULA F. GT	339.000
THRUSTMASTER FORMULA SPR.	149.900
WINGMAN FORMULA FORCE	399.000

CD ROM VIDEOGAMES
da 10.000 a 49.900

3D ULTRA PINBALL Creep Night	39.900
6 GREAT GAMES	49.900
688(I) HUNTER/KILLER Ame	49.900
A FORK IN THE TALE	49.900
A-10 CUBA Special Edition	39.900
ACTUA GOLF 2 Ita	39.900
ACTUA ICE HOCKEY	39.900
ACTUA SOCCER 2	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Man.Ita	39.900
AFRICAN SAFARI	49.900
AGE OF EMPIRES Conquest Empire	29.900
AGE OF EMPIRES Conquests Ages	49.900
AGE OF EMPIRES More Empires	39.900
AGE OF EMPIRES Virgin Territ.	29.900
AGE OF RIFLES Campaign Disk	29.900
AIR SHOW	29.900
AIRBUS 98	39.900
AIRLINE ADVENTURES	39.900
ALIEN INCIDENT	29.900
ARMY MEN Guerra dei Soldatini	49.900
ASSASSIN 2015 Win'95	49.900
ASSAULT RIGS Italiano	19.900
ATF GOLD	41.900
AXELERATOR	49.900
BARBIE RICAMBIO	25.000
BARBIE STILISTA Kit Ricarica	49.000
BASEBALL AARON Vs.RUTH	49.900
BATTLE ZONE Battle Grounds	39.900
BAVARIA SCENERY	49.900
BICYCLE BRIDGE	39.900
BICYCLE POKER	39.900
BICYCLE SOLITAIRE	39.900
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BROKEN SWORD 2 Ita parlato	49.900
BROKEN SWORD Inglese	34.900
BROWNING AFRICAN SAFARI	49.900
BUGRIDERS The Race Of Kings	39.900
BYZANTINE The Betrayal Win'95	49.900
CAPITALISM PLUS	29.900
CARMAGEDDON Level Pack 8 Ing	24.900
CIVIL WAR	29.900
CIVIL WAR 2 Generals	29.900
CIVILIZATION II + COMMAND & C.	49.900
CIVILIZATION II Fantastic Wrl.	39.900
CIVILIZATION II Inglese	39.900
CLAW	49.900
COMBAT PILOT	49.900
COMBAT ZONE	49.900
COMMAND & CONQUER Ita	49.900
CONQUEST EARTH	39.900
CONQUEST EARTH Inglese	49.900
CONTROFFENSIVA	39.900
COUNTER ACTION	39.900
CREATURES DeLUXE Ing	39.900
DARK COLONY	39.900
DARK COLONY The Council Wars	19.900
DARK EARTH Ing	29.900
DARK EARTH Ita	39.900
DARK OMEN Warhammer 2 Ita	49.900
DARK REIGNIng	39.900
DARK REIGN Battles Outer Rim	49.900
DARK REIGN Expansion	49.900
DARK RIFT	49.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	29.900
DC-3	29.900
DEATHTRAP DUNGEON Ing	49.900
DEER HUNTER	39.900
DEER HUNTER Extended Season	29.900
DEFCON 5	29.900
DIABLO	39.900
DIABLO Executioner 11	39.900
DIABLO Hellfire Ing	39.900
DOOM TRILOGY	49.900
DRAGON LORE II	41.900
DREAMS to Reality Inglese	29.900
DUKE NUKEM Caribbean	49.900
DUKE NUKEM The Apocalypse 2	49.900
EARTH 2140 Italiano	49.900
EARTHWORM JIM	39.900
EASTERN FRONT	49.900
EASTERN FRONT Mission Pack 1	39.900
EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ing	49.900
F-16 FIGHTING FALCON	39.900
F-22 LIGHTNING 2	41.900
FALLOUT	49.900
FANTASY GENERAL	34.900
FIFA 97	41.900
FIFA 97 Ing	10.000
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FISHING FEVER DeLUXE	39.900
FLIGHT MAGIC	34.900
FLYING CORPS Ita	39.900
FOOTBALL MASTERS 99	49.900
FORTUNA EXPLORER	24.900
FORTUNA EXPLORER 2	24.900
FREESPACE Silent Threat	49.900
FULL THROTTLE + THE DIG	49.900
FUN & TILT PACK	39.900
GERMAN AIRPORTS 1	49.900
GERMAN AIRPORTS 2	49.900
GRAND PRIX 2 Ing	34.900
GRAND PRIX 2 Track Pack 98	39.900
GRIPPED Off Road Championship	49.900
HAUNTED CASINO	49.900
HEART OF DARKNESS Ing	49.900
HEAVY GEAR	49.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 Ita	39.900
HEROES M&M2 Desecreted Lands	39.900
HEXEN II Ita	29.900
HEXEN II Hexmaker	39.900
HIMALAYAS	29.900
HONG KONG 99	49.900
I-WAR Inglese	29.900
ICE & FIRE	29.900
IGNITION	39.900
INCOMING Subversion	49.900
INCUBATION Wilderness Missions	39.900
INDY RACING ABC SPORTS	49.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS	39.900
INTERNATIONAL RALLY CHAMP.	39.900
INTERSTATE 76	29.900
IRELAND	49.900
IT'S A FUNNY OLD GAME	29.900
JAPANESE AIRCRAFT COLLECT.	39.900
JOINT STRIKE FIGHTER Ing	39.900
JUDGE DREDD PINBALL	39.900
KICK OFF 3	39.900
LANDS OF LORE 2 Ing	49.900
LANDS OF LORE 2 Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	39.900
LAST RITES	29.900
LEGACY OF KAIN Ing	39.900
LEGACY OF KAIN Ita	49.900
LINKS LS Davis Love III PC/MAC	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE 2 Ita	49.900
LONGBOW GOLD	41.900
LULA Virtual Babe	44.900
MADDEN NFL 97	41.900
MAGIC The Gathering Ing	29.900
MASTER OF DIMENSIONS	49.900
MASTERMIND	49.900
MASTERPIECES OF INFOCOM	39.900
MDK	39.900
MECHWARRIOR 2 Ita	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCENAR. Ita	29.900
MEGAMAN X4	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3	39.900
MOVING PUZZLE Action Flights	29.900
MOVING PUZZLE Nature Events	29.900
MOVING PUZZLE Wild Life	29.900
MOVING PUZZLES Fun Sports	29.900
MOVING PUZZLES Motor Sports	29.900
MOVING PUZZLES Sea World	29.900
MYST	39.900
MYSTERY OF MISSING PRINCESS	49.900
NASCAR RACING	29.900
NBA LIVE 97	39.900
NETSTORM Islands at War Ing	39.900
NHL 97	41.900
NHL 98	49.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Ing	39.900
OLYMPIC SOCCER	39.900
OUTLAWS	41.900
OUTPOST 2 Italiano Parlato	49.900
PANZER GENERAL II	49.900
PERFECT WEAPON	49.900
PHANTASMAGORIA 2 Ing	39.900
PICTIONARY Win'95	39.900
PINBALL ARCADE	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	19.900
PINBALL MADNESS	49.900
POD GOLD Ing	39.900
POWER THE GAME	49.900
POWERBOAT RACING Ame	39.900
PRO PILOT Americano	49.900
PRO PINBALL BIG RACE	49.900
PRO PINBALL TIMESHOCK Ita	39.900
PROJECT PARADISE	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	49.900
PUZZ 3D Notre Dame Cathedral	49.900
QUAKE	39.900
QUAKE 2 Fault Line	39.900
QUAKE 2 Juggernaut	44.900
QUAKE 2 Zaero	39.900
QUAKE Malice	19.900
QUAKE Qed 2	49.900
QUAKE RESURRECTION PACK	49.900
RACING FEVER	49.900
RAF COLLECTION	49.900
RAYMAN Americano	29.900
RAYMAN DESIGNER Ing	39.900
RED ALERT Jewel	39.900
RED ALERT Tactical Operat. II	12.900
RED ALERT The Aftermath	39.900
REDLINE RACER Ita	39.900
RETURN TO ZORK Ing	29.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMP.	29.900
RISING LANDS Italiano	19.900
SCARAB Ing	39.900
SCARAB Italiano	49.900
SCENERY BERLIN	49.900
SCENERY TOKYO	49.900
SCENERY VIENNA	39.900
SCORCHED PLANET Italiano	49.900
SCREAMER RALLY	39.900
SCUDETTO 2	39.900
SENSIBLE SOCCER '98 Ing	39.900
SETTLERS 2	29.900
SHADOW WARRIOR Italiano	49.900
SHADOWS OF THE EMPIRE	49.900
SID MEYER'S GETTYSBURG Ita	49.900
SIGN OF THE SUN	49.900
SILENT HUNTER Ame	29.900
SIM CITY 2000	49.900
SIM CITY 2000 Network Edition	39.900
SKI RACING Ita	39.900
SLAMSCAPE Win'95	39.900
SOLE SURVIVOR on Line	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	49.900
SPEED HASTE Italiano	29.900
SPORTING CLAYS	39.900
SPYCRAFT Italiano	49.900
STAR GENERAL	39.900
STARCRAFT Stellar Forces	39.900
STARCRAFT Stratospace	39.900
STARS Ita	39.900
STEEL PANTHERS III	39.900
STREET FIGHTER ALPHA	49.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 Ita	49.900
STRIKE POINT	49.900
SUB CULTURE	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	39.900
T-MEK	29.900
TAMAGOTCHI	49.900
TENNIS	39.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	49.900
TERROR IN THE AIR	49.900
THE DIG	49.900
THE REAP	39.900
THEME HOSPITAL	49.900
THREE DIRTY DWARVES	49.900
TOCA TOURING RACING CAR	34.900
TOMB RAIDER	39.900
TONE REBELLION	49.900
TONS OF GAMES over 1010 Games	39.900
TOTAL ANNIHILATION Inglese	39.900
TOTAL ANNIHILATION Italiano	49.900
TOTAL ANNIHI. Core Contingency	29.900
TOTAL RACING	49.900
TROPHY BASS 1 All American	29.900
TROPHY CASE II	49.900
TUNNEL B1 Inglese	49.900
UBIK Inglese	49.900
ULT.SOCC.MANAGER 99 Aggior.	39.900
UNREAL TOOLKIT	39.900
UNREAL Unreality	39.900
URBAN RUNNER	49.900
VEGAS GAMES	39.900
VENEZIA 98	29.900
VIP CLASSIC WINGS 98	49.900
VIRTUAL CHESS Platinum	49.900
VIRTUAL SNOOKER	39.900
VITAE	49.900
WARBREEDS Inglese	49.900
WARCRAFT II	39.900
WARCRAFT II Armory	49.900
WARHEADS	49.900
WEREWOLF HALL OF FAME CD	29.900
WILD TURKEY HUNT	39.900
WING COMMANDER PROPHECY Ing	39.900
WING COMMANDER PROPHECY Ita	49.900
WING COMMANDER Series Missions	10.000
WOODEN SHIPS & IRON MEN	49.900
WORLD SOCCER CHALLENGE 98	49.900
WORLDWIDE SOCCER '97	49.900
X-COM APOCALIPSE	39.900
X-WING vs. TIE FIGHTER	41.900
X-WING/TIE F. Advanc. Missions	39.900
X-WING/TIE F. Balance of Power	49.900
XCAR EXPERIMENTAL RACING	49.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	39.900
ZORK NEMESIS	39.900
ZPC Win'95	39.900

da 54.900 a 79.900

747	69.900
A.D.2044	69.900
ABYSS Incident at Europa	79.900
ADDICTION PINBALL	59.900
ADDICTION PINBALL Ita	64.900
AGE OF EMPIRES Italiano	79.000
AGE OF EMPIRES Rise of Rome In	64.900
AGE OF EMPIRES Rise of Rome It	79.900
AHX1	74.900
AIR SHOW by MINDSCAPE	59.900
AIR WARRIOR III Americano	69.900
AIRBUS 2000	69.900
AIRLINER 98	69.900
AIRPORT 2000 Vol.1	69.900
ANDRETTI RACING Italiano	69.900
ANIMAL	59.900
AREA 51 Win'95 Americano	69.900
ARMOR COMMAND Inglese	59.900
ARMORED FIST 2 Man.Ita	69.900
ASTEROIDS	59.900
BACKPACKER Lost Florence Gold	74.900
BANZAI BUG Win'95	69.900
BARBIE MAGICO SALONE BELL.	79.900
BARBIE STAMPA E GIOCA	59.900
BASS MASTERS CLASSIC Tour.Ed.	59.900
BATTAGLIA NAVALE	59.900
BATTLEGROUND COLLECTION 1	79.900
BATTLEGROUND COLLECTION 2	79.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLES OF ALEXANDER Ita	79.900
BATTLES OF CAESAR Ita	79.900
BATTLES OF HANNIBAL Ita	79.900
BATTLES TRIPLE PACK	79.900
BEAT THE HOUSE 2	79.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	69.900
BOGGLE	64.900
BRIDGE CHAMPION W/ O. SHARIF	69.900
BUSTER Magica Pianta Fagioli	69.000
CAESAR PALACE SLOTS	64.900
CALCIO MANAGER	69.900
CALIFORNIA ADVENTURE COLL.	59.900
CAMPIONATO 98/99	59.900
CANADA SCENERY	64.900
CARD CRAZY	79.900
CARRIER STRIKE FIGHTER Ing	79.900
CART PRECISION RACING	79.900
CIVILIZATION II Ultimate	79.900
CLEARED TO LAND	69.900
COLIN McRAE RALLY Ing	79.900
CONCORDE	59.900
CONQUEST EARTH Italiano	69.900
CONSTRUCTOR Italiano Parlato	59.900
CRIME KILLER	59.900
CYBERSTORM 2 Americano	69.900
DARK REIGNIta	59.900
DAWN OF ACES	59.900
DAYTONA USA DeLUXE Ita	69.900
DEADLOCK 2 Americano	79.900
DEADLOCK 2 Italiano	79.900
DESTINY Win'95	69.900
DISNEY 3 VIDEOGAMES CLASSICI	69.900
DOGDAY Inglese	79.900
DOGZ II	59.900
DOOM/QUAKE Carnage'n'chaos	69.900
DOUBLE AGENT Italiano	69.900
DUNGEON KEEPER Ita Parlato	69.900
ERASER TURNABOUT	59.900
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER Ita	79.900
F1 RACING Ita	59.900
FANTACALCIO 1998/99 Serie A	69.900
FANTASY SPORTS PRO 99	59.900
FEEBLE FILES Win'95	69.900
FIFA 99 Ame	69.900
FLIGHT DECK BLUE ANGELS	59.900
FLIGHT DIRECTOR '98	59.900
FLIGHT SCHOOL Inglese	59.900
FLIGHT SIM. EXPANSION PACK	59.900
FLY FISHING	59.900
FORCED ALLIANCE	79.900
FORMULA 1 '97 Italiano	69.900
FROGGER Ita	79.900
G-POLICE Ita	69.900
GALAPAGOS PC/MAC	79.900
GAME RAGE Vol.1 Ita	59.900
GET MEDIEVAL Ing	79.900
GET MEDIEVAL Ita	59.900
GEX 3D	79.900
GLOBAL SORTIES	59.900
GOLDEN GOAL	69.900
GRAND PRIXLEGENDS Inglese	59.900
GRAND TOURING Ita	79.900
GTA Grand Theft Auto Ita	59.900
GUNMETAL	79.900
HARDLINE Inglese	59.900
HEART OF DARKNESS Ita	74.900
HEXEN II Portal of Praevus	59.900
HEXPLORE	79.900

VENDITA TELEFONICA - CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

VIDEO MEETING POINT

PERGIOCO®

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5 — PERGIOCO Point

PAVIA C.SO CAIROLI 26/D — PERGIOCO Point

FIRENZE viale SPARTACO LAVAGNINI 40 — PERGIOCO Point

VERONA via G.DELLA CASA 10 angolo p.zza Renato Simoni — PERGIOCO Point

ROMA via MAGLIANO SABINA 26 q.re Salario, p.zza Vescovio — PERGIOCO Point

HISTORY OF THE WORLD	69.900	SPECIAL AIR MISSION	54.900	AWARD WINNERS	84.900	HARDWAR	89.900	REBEL MOON RISING MMX	89.900
IL RETAGGIO DEL TEMPO PC/MAC	79.900	STARCRAFT Brood War	59.900	AXIS & ALLIES Ing	89.900	HEDZ Ita	99.900	REBELLION Star Wars Ita	99.900
INCOMING	59.900	STARCRAFT Insurrection	59.900	AXIS & ALLIES Ita	99.900	HERETIC 2 Ing	94.900	RED ALERT Americano	89.900
INCUBATION + Hidden World	59.900	STELLARIS Citta'di Cristallo	64.900	BALDUR'S GATE Ing	89.900	HERETIC 2 Ita	94.900	REDGUARD Elder's Scrolls Adv.	109.900
INDUSTRY GIANT Inglese	79.900	STELLARIS Guardiana Infinito	64.900	BALDUR'S GATE Ita	99.900	HUMAN ONSLAUGHT War Wind II	89.900	REDJACK Ita PC/MAC	99.900
ITALY 98	59.900	STELLARIS I Micronauti Win '95	64.900	BARBIE CREA GIOIELLI	119.900	IAF ISRAELI AIR FORCE Asia	89.900	RESIDENT EVIL Man.Ita	89.900
JANE'S F-15 Ame	59.900	STELLARIS II Giardino Sepolto	64.900	BARBIE STILISTA Crea la Moda	99.000	IAF ISRAELI AIR FORCE Ita	99.900	RETURN TO KRONDOR	99.900
JEDI KNIGHT Myst.of Sith Ing	59.900	STELLARIS II Mostro d'Argilla	59.900	BARRAGE	89.900	IL QUINTO ELEMENTO Ita	89.900	RING Ing	99.900
JETFIGHTER III Enhanced Ita	79.900	STELLARIS La Pietra di Nettuno	59.900	BASEBALL 2000	89.900	IMPERIALISM Italiano	89.900	RING Ita	114.900
JOHNNY HERBERT'S GRAND PRIX	59.900	STELLARIS Sfida a Star City	59.900	BASEBALL 99 Triple Play	89.900	INDUSTRY GIANT Ita	89.900	RIVERWORLD Ita	99.900
KICK OFF 97	59.900	STRATEGO Ing	69.900	BASEBALL MOGUL	89.900	INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900	ROBORUMBLE	89.900
KICK OFF 98 Inglese	69.900	STREETS OF SIM CITY Ita	74.900	BATTLE ZONE	89.900	iPANZER '44 + iM1A2 ABRAMS	99.900	ROCKET JOCKEY Win'95	89.900
KICK OFF 98 Italiano	69.900	SUBSPACE	69.900	BATTLESPIRE Elder Scrolls	89.900	ISOLA LEGO Italiano	84.900	ROGUE SQUADRON Star Wars Ita	114.900
KILLING TIME (QUAKE + DOOM)	59.900	SUPERENALOTTO	69.900	BEAST WARS Ita	89.900	JAGGED ALLIANCE 2 Ita	89.900	SANITARIUM	89.900
KRAZY IVAN Win'95 Americano	59.900	SYN-FACTOR	69.900	BLACK DAHLIA Italiano	109.900	JANE'S F-15 Ita	89.900	SCARS	89.900
KRAZY IVAN Win'95 Italiano	59.900	TAKERU PC/MAC	59.900	BLADE RUNNER Parlato Italiano	109.900	JEDI KNIGHT Dark Forces II	89.900	SCOTLAND YARD Ing	89.900
LA DINASTIA FANTASMA	69.900	TENNIS ELBOW 98 Ita	79.900	BRADSHAW FOOTBALL 98	129.900	JETFIGHTER FULL BURN Amer	99.900	SCREAMER INJECTION	94.900
LA MACCHINA DELLA VERITA'	69.900	TERRACIDE Win'95	79.900	BUGGY Ita	89.900	JETFIGHTER FULL BURN Italiano	99.900	SEMPER FI Italiano	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	59.900	TEST DRIVE 4	69.900	CAESAR III Ing	89.900	KING'S QUEST Mask of Eternity	99.900	SETTLERS 3 Ing	89.900
LARRY'S CASINO	69.900	THE CHOSEN Blood 2 Ita	79.900	CAESAR III Ita	99.900	KKND 2 Krossfire	89.900	SETTLERS 3 Ita	99.900
LARRY'S CASINO Italiano	79.900	THE FORGOTTEN REALMS ARCH.	69.900	CARMAGEDDON 2 Ing	99.900	KLINGON HONOR GUARD Ing	89.900	SHOGO Ame	89.900
LEGO LOCO	79.900	THE FRENCH OPEN 1998	69.900	CARMAGEDDON 2 Ita	99.900	KLINGON HONOR GUARD Ita	99.900	SHOGO Ita	89.900
LEO THE LION	69.900	THE FULL WORMAGE	79.900	CARRIER STRIKE FIGHTER Ita	89.900	KNIGHTS AND MERCHANTS	89.900	SIN Ame	99.900
LIBERATION DAY Americano	69.900	THE SPACE BAR	59.900	CENTIPEDE	89.900	LEGO CREATOR	99.900	SIN Ita	99.900
LIBERATION DAY Man.Ita	79.900	THUNDER BRIGADE	79.900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ing	99.900	LEGO SCACCHI	99.900	SISTEMISTICA PACK 32 SQUADRE1	69.900
LINKS LS Pelican Hill PC/MAC	54.900	TNN OUTDOOR HUNTER	59.900	CHAOS GATE Warhammer 40K Ita	99.900	LIATH Ita	89.900	SKI RACING Extreme Edition	89.900
LORDS OF MAGIC Ita	69.900	TOMB RAIDER 2 Ita	69.900	CHESSMASTER 6000 Ita	89.900	LINKS 99	109.900	SKULL CAPS	99.900
LUCKY LUKE	79.900	TOTAL ANNIHIL. Battle Tactics	59.900	CLUEDO Omicidio Blackwell Gr.	84.900	LODE RUNNER 2 Ame	84.900	SMALL SOLDIERS Squad Comm.Ita	89.900
LULA The Sexy Empire Italiano	79.900	TOTOCALCIO 1998/99	69.900	CO-PILOT 2.0	89.900	LOTTO MAGIC 2000	84.900	SOLDATI IN GUERRA	89.900
MADDEN 98	59.900	TOTOGOAL 1998/99 32 SQUADRE	69.900	COLIN McRAE RALLY Ita	89.900	MAD TRAX	89.900	SPACE BUNNIES MUST DIE Ame	99.900
MADSPACE Italiano	69.900	TOTOMAGO 1998/99	69.900	COMANCHE Enhanced Ita	99.900	MADDEN 99 Ita	99.900	SPEARHEAD Inglese	89.900
MAX 2 Ing	79.900	TOTOSEI 1998/99	69.900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ing	109.900	MAGIC & MAYHEM	89.900	SPEARHEAD Italiano	84.900
MECH COMMANDER Ing	79.900	TREASURE HUNTER Inglese	69.900	COMBAT FLIGHT SIMULATOR Ita	129.900	MANKIND Ing	89.900	SPEC OPS Inglese	89.900
MIGHT & MAGIC VI Italiano	69.900	TRIBAL RAGE	79.900	COMMANDOS Italiano	99.900	MANX TT Superbike Inglese	99.900	SPEC OPS Italiano	99.900
MISSION CHAMELEON	69.900	TRIS TOTIP	69.900	COPIA E VINCI AL LOTTO	84.900	MANX TT Superbike Italiano	89.900	SPEED BUSTERS	99.900
MONKEY ISLAND 3 Ita Parlato	69.900	TUROK 2	79.900	CORSAIRS Ita	89.000	MECH COMMANDER Italiano	99.900	SPELLCROSS L'Ultima Battaglia	84.900
MONSTER TRUCKS RALLY	69.900	UBIK Italiano Parlato	79.900	CREATURES 2 Inglese	99.900	MEGAPACK 8 Italiano	99.900	STAR TREK Feder.Compilation	89.900
MONTEZUMA'S RETURN Ita	74.900	ULTIMATE CLASSIC WINGS	79.900	CROC Ita	89.900	MEGAPACK 9 Italiano	99.900	STARCRAFT Italiano Parlato	89.900
MYTH 2 Ita	74.900	ULTIMATE SOCCER MANAGER 99	79.900	CYDONIA Ame	109.900	MELBOURNE	99.900	STRATEGO Ita	89.900
MYTH The Fallen Lords Italiano	79.900	ULTRAFIGHTERS	79.900	DANGEROUS AIRPORTS	89.900	MICHAEL OWEN WL SOCCER 99 Ita	89.900	STRATOSPHERE CONQ. SKIES	129.900
NASCAR Expansion Pack	69.900	UNREAL	59.900	DARK PROJECT L'Ombra del Ladro	99.900	MONACO RACING SIMUL. 2 Ing	89.900	STURMTRUPPEN RISIKEN PC/MAC	89.900
NASCAR Grand Nation. Expansion	79.900	UNREAL Level Editor	54.900	DARKLORDS RISING Ita	99.900	MONACO RACING SIMUL. 2 Ita	94.900	SUPERENALOTTO VOCALE	99.900
NBA ACTION 98	69.900	UNREAL Level Pack	59.900	DARKLORDS RISING Warlords III	109.900	MONOPOLY STAR WARS	89.900	TEAM APACHE Italiano	99.900
NHRA DRAG RACING	79.900	V 2000	79.900	DEAD RECKONING	89.900	MORTAL KOMBAT 4 Ita	89.900	TENDER LOVING CARE	89.900
NIGHTLONG UnionCity Conspiracy	59.900	VIPER RACING	69.900	DEATHTRAP DUNGEON Ita	84.900	MOTO RACER 2 Ita	99.900	TEST DRIVE 4X4 Ita	94.900
NIGHTMARE CREATURES Ita	69.900	VIRTUAL CHESS 2 Inglese	69.900	DELTA FORCE Asia	99.900	MOTOCROSS MADNESS 3D	89.900	TEST DRIVE 5 Ame	84.900
NUCLEAR STRIKE	69.900	VIRTUAL K'NEX	69.900	DEO GRATIAS Ing	99.900	MOTOCROSS MADNESS Amer	119.900	TEST DRIVE 5 Ita	94.900
OUTPOST 2 Colonial Rebellion	59.900	VIRUS	79.900	DIABLO Ame + Guide PC/MAC	94.900	MULAN Studio Grafico	89.900	THE CROW City of Angels Win'95	89.900
OVERBOARD Man.Ita	64.900	WALL STREET TRADER	59.900	DISNEY CLASSIC VIDEOGAMES 2	99.900	NASCAR RACING 1999 Ame	99.900	THE QUIVERING	89.900
PINBALL TURBO RACING	64.900	WAR GODS	59.900	DOMINANT SPECIES	99.900	NBA LIVE99 Ame	84.900	THE TRIANGLE	89.900
POLICE QUEST SWAT 2 Ing	69.900	WARBIRDS On-Line	59.900	DOMINION	99.900	NBA LIVE99 Ita	94.900	THE X FILES GAME ItaPC/MAC	129.900
PRE-FLIGHT	59.900	WARBREEDS Italiano	59.900	DREAMS to Reality Italiano	89.900	NBA LIVE 98 Ita + Joypad	89.900	TIDES OF WAR Ame	89.900
PREMIER MANAGER 98 Inglese	54.900	WARCRAFT BATTLE CHEST PC/M	69.900	DUNE 2000 Italiano	99.900	NEED FOR SPEED 3 Ing	89.900	TIGER WOODS 99 GOLF Man.Ita	99.900
PRO PILOT + USA SCENERY	79.900	WATERWORLD	69.900	EGYPT Ita	89.900	NEED FOR SPEED 3 Ita	99.900	TOCA TOURING 2	89.900
PROJECT AIROS	79.900	WCW NITRO	69.900	EUROPE 3	99.900	NETWAR	99.900	TOMB RAIDER 3 Ita	89.900
PUBS Slot Machine PC/MAC	69.900	WINPLANNER PLUS	69.900	EUROPEAN AIR WAR Ame	99.900	NFL GAMEDAY 99	129.900	TOMB RAIDER 3 Ita + Mouse Pad	99.900
PUMA WORLD FOOTBALL 98	59.900	WINTER RACE 3D	79.900	EUROPEAN AIR WAR Ita	99.900	NHL99 Asia	89.900	TOP GUN 2	99.900
Q.A.D.	59.900	WIPE OUT 2097	79.900	EXCALIBUR 2555 AD Win'95 Ita	99.900	NHL99 Ita	94.900	TOTAL AIR WAR Ing	99.900
QUAKE 2	79.900	WIZARDRY ULTIMATE ARCHIVES	79.900	EXTREME TRIAL MOTOCROSS Ita	89.900	NHL 98 Italiano + Joypad	89.900	TOTAL AIR WAR Ita	99.900
QUAKE 2 Ame	79.900	WORLD CUP 98 + FIFA 98 Ita	69.900	F-16/MIG 29 Ing	89.900	NHL OPEN ICE 2 ON 2 CHALL.	89.900	TOTOCALCIO 1998/99 VOCALE	99.900
QUAKE 2 Ground Zero	59.900	WORMS ARMAGEDDON	79.900	FALCON 4.0	99.900	NIGHTLONG Ita	84.900	TOTOGOAL 1998/99 VOCALE 32 SQ.	99.900
QUAKE 2 The Reckoning	59.900	WRECKIN' CREW + JOYPAD	69.900	FALLOUT 2 Ing	89.900	NORTH Vs SOUTH	89.900	TRESPASSER Ita	99.900
RAILROAD TYCOON II Ing	79.900	X-COM INTERCEPTOR Inglese	69.900	FALLOUT 2 Ita	94.900	O.D.T.	89.900	TUNGUSKA	99.900
RAYMAN GOLD Ita	59.900	ZORK GRAND INQUISITOR Ita	69.900	FANTACALCIO 1998/99 + LIBRO	92.900	OF LIGHT AND DARKNESS	89.900	ULTIMA ON-LINE GAME TIME 90gg	109.900
REAH	74.900			FANTACALCIO 1998/99 VOCALE	99.900	OPEN HEART	99.900	ULTIMA ON-LINE Second Age	129.900
REBELLION Star Wars Ame	69.900			FIELDS OF FIRE Mohawk War	89.900	OPERATIONAL ART OF WAR	89.900	URBAN ASSAULT Americano	99.900
REVENGE OF ARCADE	59.900			FIFA 99 Ita	99.900	OUTWARS Inglese	89.900	URBAN ASSAULT Inglese	89.900
RIOT	59.900			FIGHTER PILOT Ing	89.900	OUTWARS Italiano	89.900	VAMPIRE The Masquerade	89.900
RIVAL REALMS	79.900			FIGHTER PILOT Ita	109.900	PANZER COMMANDER Inglese	89.900	VANGERS	89.900
RIVEN Italiano PC/MAC	69.900			FINAL CONFLICT	99.900	PAX CORPUS	89.900	VIETNAM PACK (NAM + M.I.A.)	99.900
RIVERWORLD Ing	79.900			FINAL FANTASY VII Man.Ita	99.900	PEOPLE'S GENERAL	99.900	VIRTUAL POOL 2	99.900
ROBOTRON X	59.900			FINAL LIBERATION Warhamm.Epic	89.900	PEOPLE'S GENERAL Man.Ita	99.900	WAR INC.	99.900
ROLAND GARROS 1998	69.900			FLIGHT ACADEMY 98	89.900	PERFECT ASSASSIN Italiano	89.900	WAR OF THE WORLDS Ita	89.900
RPG the Ultimate Archives	69.900			FLIGHT SIMULATOR '98 Ita +Volo	119.900	PGA CHAMPIONSHIP GOLF Ita	89.900	WARGAMESIta	99.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Am	79.900			FOOTBALL WORLD MANAGER Ita	94.900	PLAYER MANAGER 98/99 Ing	89.900	WARGASM Ing	89.900
RUTHLESS.COM Tom Clancy's Ing	79.900			FORSAKEN Inglese	89.900	POLICE QUEST SWAT 2 Ita Parl.	99.900	WARGASM Ita	99.900
SANDWARRIORS	79.900			FORSAKEN Italiano	89.900	POPULOUS The Beginning Ame	89.900	WARHAMMER PACK	89.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900			FOX SPORTS SOCCER 99	129.900	POPULOUS The Beginning Ita	109.900	WESTERN FRONT Ing	99.900
SCUD Industrial Evolution	79.900			FS ACTION! SCENERY	89.900	POWER CHESS 98 Ita	89.900	WESTERN FRONT Ita	99.900
SCUDETTO 97/98	69.900			FS GLOBAL UPGRADE	99.900	POWERSLIDE Ita	84.900	WORLD LEAGUE SOCCER '98 Ita	99.900
SENTINEL RETURNS Ame	79.900			GADGET Italiano PC/MAC	89.900	PRO PILOT 99	89.900	WWII FIGHTERS	119.900
SETTLERS 2 Gold + 7 KINGDOMS	69.900			GANGSTERS Ita	99.900	PRO PILOT Italiano	99.900	X-COM INTERCEPTOR Italiano	89.900
SHADOW MASTER	69.900			GLOVER Ita	99.900	QUAKE The Offering	89.900		
SHADOWS OVER RIVA Realms III	79.900			GRAND PRIXLEGENDS Italiano	89.900	QUEEN the EYE Man.Italiano	99.900		
SHANGAI DYNASTY (Mah-Jong)	59.900			GRIM FANDANGO Ing	99.900	RAGE OF MAGES Ame	99.900		
SLOT CITY PC/MAC	79.900			GRIM FANDANGO Ita	109.900	RAGE OF MAGES Ita	89.900		
SMALL SOLDIERS Squad Comm.	69.900			HALF LIFE Ame	99.900	RAILROAD TYCOON II Ita	99.900		
SOLDIERS AT WAR	59.900			HALF LIFE Ing	99.900	RAINBOW SIX Tom Clancy's Ing	89.900		
SONIC R	79.900			HALF LIFE Ita	99.900	RAINBOW SIX Tom Clancy's Ita	99.900		

da 84.900 e oltre

101st AIRBORNE IN NORMANDY	89.900
2 GOOD TO BE TRUE SIERRA	89.900
688(I) HUNTER/KILLER Ita	89.900
A BRIDGE TOO FAR Man.Ita	99.000
ABE'S EXODDUS Ita	89.900
ACTUA POOL Ita	89.900
ACTUA SOCCER 3 Ita	89.900
ACTUA TENNIS	89.900
AD&D CORE RULES CD-ROM 2.0	139.900
AIR WARRIOR III Man.Italiano	99.900
AIRFIELD Vol 1	89.900
ANASTASIA	99.900
ANNO 1602 Ing	99.900
ANNO 1602 Ita	99.900
APACHE HAVOC Ita	99.900
ARMED & DELIRIOUS	119.900
ARMOR COMMAND Italiano	89.900
ART OF MAGIC Guerra dei Maghi	99.900
ASGHAN Ita	99.900
ATLANTIS Italiano	99.900
AVARICE The Final Saga	99.900

FEBBRAIO 1999

I prezzi comprendono IVA e possono variare senza preavviso.

I negozianti possono telefonare allo 02 / 29524256

PERGIOCO

02-29524256 www.pergioco.com

Se non siete ancora stanchi di Wipeout, eccovi una versione con tante esplosioni e un po' di materia grigia.

Questi droidi, deboli e remissivi, fanno da preludio a quelli dei livelli avanzati, decisamente più bellicosi.

Wipeout 2097, in versione PC e con il supporto delle benemerite schede 3Dfx, faceva gridare al miracolo. Sulla scorta di un risultato così buono, era naturale che prima o poi qualcuno andasse a riprendere l'idea base, magari arricchendola con qualcosa di nuovo per non essere tacciati di scopiazzatura. Ed è così che nasce Eliminator, altra conversione di un arcade per Playstation che, a parer mio (ma non solo), non fa altro che confermare la crisi di idee della Psygnosis. Non basta un'indubbia qualità tecnica per supplire a un'evidente mancanza di varietà... In fin dei conti, non tutti i giocatori limitano le loro esigenze a percorsi sempre più veloci, psichedelici e monotoni! Ma tant'è, la casa inglese deve giustamente pensare prima di tutto ai suoi interessi, e finché il mercato tira mi sembra più che giusto cercare di portare a casa una fetta di torta la più grande possibile.
Come tutti i giochi targati con la civetta, anche Eliminator ha una sorta di introduzione che, almeno a livello teorico, dovrebbe spiegare quello che sta succedendo. Intrappolati in una buia cella, a riflettere sul significato della vita, riceverete la visita di un paio di simpaticissimi robot guardiani. Dopo aver zittito le vostre proteste con un paio di laserate, sarete inseriti dentro una specie di bara che fungerà anche da gabbia, e da lì scaricati direttamente nell'abitacolo di una navetta, da guidare lungo un sacco di livelli e contro un sacco di nemici.
Non escludo che tutta questa storia sia un sogno, non escludo che la vostra missione sia il passatempo deviato degli abitanti di una New York del futuro, non escludo neanche che stiate correndo a tutta birra verso casa per spegnere il gas sul quale avete incautamente lasciato una pentola a pressione... In poche parole non escludo niente, tanto non ha molta importanza: appena finito il countdown all'inizio del livello, il discorso perde di significato. L'unica cosa che dovrete fare sarà andare avanti, sempre avanti, cercando di abbattere l'ultimo nemico prima dello scadere del tempo consentito. L'astronave volerà sempre rasoterra, ma voi potrete variare l'altezza della mira. Le somiglianze con Wipeout finiscono qui, alle prime impressioni, visto che al di là dei tunnel con luci al neon e della

Non importa se i nemici in lontananza riusciranno a colpirmi: un quintale di questi spari non riuscirebbe a scalfire il mio scafo!

Le macchinette che sto cercando di vaporizzare sono kamikaze: esplodono al contatto, facendovi perdere momentaneamente il controllo dell'astronave.

I diamanti viola, se raccolti, valgono mille punti ciascuno.

possibilità di accelerare al massimo, ricreando lo stesso feeling, il gioco prende subito una piega diversa.
Fondamentalmente i livelli sono composti da tratti in rettilineo che sfociano in zone più ampie, con le varie uscite inesorabilmente chiuse da fasci d'energia. Voi sarete bloccati là dentro, costretti a combattere finché non distruggerete i nemici locali. A quel punto una delle uscite si aprirà, consentendovi di proseguire lungo il corridoio fino alla prossima area, ovviamente piena di nemici. I classici cattivi standard, quelli che ormai non fanno più paura neanche ai bambini, cercheranno miseramente di ridurre l'entità dei vostri scudi sparando colpi lenti e deboli. Ma se i droidi fossero tutti così non ci sarebbe sfida... Invece ci sono anche i loro cugini cattivi, mostri meccanici di vario tipo che buttano bombe intanto che sparano, oppure che dopo aver preso la mira vi scaricano addosso raffiche lunghe e micidiali. L'astronave è agilissima, e com'era lecito aspettarsi permette di accelerare, frenare e spostarsi lateralmente nelle due direzioni. Avrete a disposizione un'arma primaria e una secondaria. Quella primaria somiglia sempre a un cannone al plasma o a un laser, ha un numero infinito di colpi e si usa per le esigenze di tutti i giorni, tipo sparare al tizio nella macchina davanti che legge la cartina intanto che il semaforo è diventato verde. Se proprio quest'ultimo non dovesse reagire positivamente (magari abbandonandosi a quei simpatici gesti che sempre si fanno per augurare buona fortuna al tuo prossimo...), allora passerete all'arma secondaria, di potenza molto maggiore ma con munizioni limitate. Sia l'una che l'altra sono upgradabili tramite gli appositi power-up, abbandonati da qualcuna delle ferraglie che farete saltare lungo la strada. Gli altri bonus includono punti, tempo ed energia.
È forse inutile precisare che, in determinati punti del livello, ci saranno dei nemici speciali, giunti in anticipo dalle vacanze proprio per impedirvi di finire il livello. Alto potenziale distruttivo e grande capacità di resistere ai colpi sono le loro caratteristiche principali, piuttosto indigeste per chi, magari, li affronta con gli scudi scarichi e senza un'arma potente. D'altro canto, qualcuno più saggio di me ha già detto che nulla è impossibile per gli uomini di buona volontà (persino descrivere in dettaglio questo piattissimo spara e fuggi senza farvi addormentare...). Orsù, dunque, imbracciate il joypad e fatevi onore.

Il boss del primo livello è veramente arrabbiato: gli azzoppi una gamba, e lui continua sull'altra, gli azzoppi anche quella, e si trascina sulle braccia, gli distruggi il lanciamissili, e lui cerca di schiacciarti... Bisogna proprio farlo esplodere per levarselo di torno!

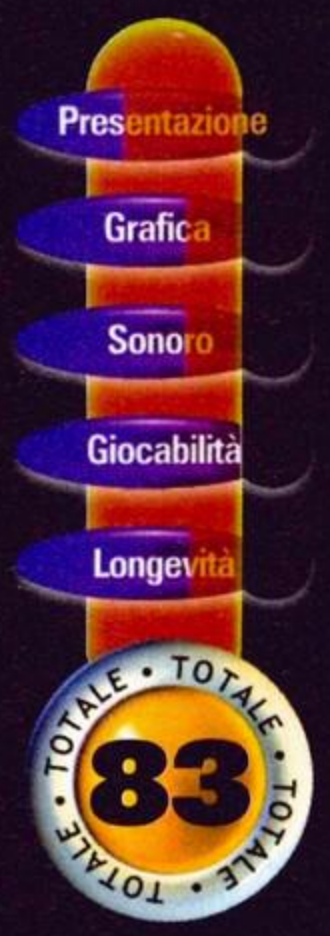
Devo abbattere questo droide piuttosto in fretta perché è pericoloso: prende la mira e, poi, avvicinandosi, spara delle raffiche micidiali!

Siamo a metà del primo livello, e per distruggere il laser al centro dovrò prima colpire tutti gli hot spot ai quattro angoli.

Nemici innocui come quelli che ho davanti sono un ottimo metodo per recuperare gli upgrade senza rischi.

PC

Essere in crisi di idee, come ho detto all'inizio dell'articolo, non significa necessariamente fare dei brutti giochi, e infatti Eliminator non è male. L'introduzione (una specie di antefatto che è un po' il marchio di fabbrica della Psygnosis) lascia il tempo che trova, e subito dopo vi troverete catapultati nel bel mezzo dell'azione, decisamente semplice da capire. L'astronave è molto agile, e si riesce a controllarla perfettamente già dopo pochi minuti di gioco. La grafica non è mai eccezionale e il sonoro fa il suo dovere. Le varie parti del livello si snodano senza pause. Alcuni punti sembrano troppo difficili o addirittura impossibili, ma una volta capita la strategia giusta (al prezzo, magari, di un paio di vite) riuscirete sempre a proseguire. Immediatezza e giocabilità su buoni livelli, dunque, e una sfida abbastanza duratura grazie alla lunghezza dei singoli scenari.
Se volete un ennesimo spara e fuggi treddi, senza la minima traccia di originalità ma comunque rapido e giocabile, fate un pensierino a Eliminator.



Alessandro La Spada

Di riviste per Playstation ce n'è tante.
Che ti aiutano e ti guidano veramente negli acquisti giusti, no.

basta poco per fare la mossa sbagliata.

Se non volete trovarvi in mano il gioco che non vi aspettavate...

PlayStation nation

GARANTISCE XENIA

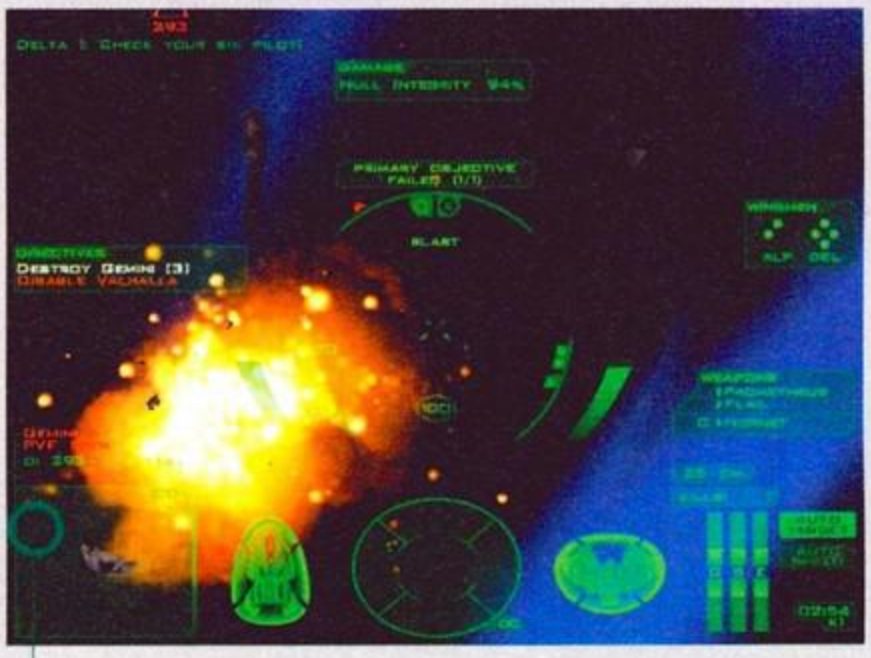
D'Avino & Micheletti SMDGRAFICA@planet.it

CONFLICT: FREESPACE
SILENT THREAT

Che il bombardamento abbia inizio...

Il tizio là davanti ha le ore contate. Da buon furbone sta cercando di mettersi controluce, ma dubito che farà in tempo.

Qualche mese addietro uscì un po' in sordina Conflict Freespace, un simulatore di volo spaziale alla Wing Commander (con una paccata di filmati in meno). Il mio personale pensiero è che il suddetto titolo non abbia avuto i fasti e le luci della ribalta che probabilmente meritava e devo ammettere di essermi divertito alquanto nel giocare le missioni proposte nella versione originale (la quale, per la cronaca, era sottotitolata The Great War). È passato da poco il periodo natalizio, e pertanto alla Interplay hanno ben pensato che, spendere i soldi appena "guadagnati" (grazie alla generosità del parentame) per un data disk, sarebbe stato opportuno al fine di dare nuova linfa a un gioco che, in quanto a longevità, non ha nulla da invidiare agli altri titoli più blasonati della stessa categoria.



Visto che l'accostamento giallo + blu mi ha sempre acchiappato parecchio, ho ben pensato di far saltare per aria uno degli Shivans... bello vero?

Il numero di nuove missioni è veramente ingente. Oltretutto sono molto lunghe da finire, quindi... mano alle armi!

Dalla base mi comunicano che non è il caso di attaccare l'astronave davanti alla mia, ma si sa...

Questo "Conflict Freesapce - Silent Threat" è un bel data disk, dicevo, ma ciò non vi faccia pensare che gli sviluppatori si siano accontentati di aggiungere solo qualche missione in più, anzi! La storia riprende esattamente dove si era interrotta alla fine di The Great War, con i malefici Shivans a rompere alquanto le scatole per dominare il settore di spazio controllato dalla Alleanza Galattica Terrestre. Il background, comunque, conta poco o niente, visto che anche in questa nuova campagna le missioni sono consequenziali e non dinamiche (cioè, se fallite una missione dovrete ripeterla fino al successo, senza che i vostri insuccessi abbiano effetto sul dipanarsi della trama).

...la tentazione è forte, e quindi non ho resistito a fargli assaggiare un po' di confetti indigesti!

Le nuove missioni sono circa una trentina, e il bello sta nel fatto che solamente dodici sono state implementate dagli sviluppatori. Tutte le altre sono state selezionate in maniera certosina dalla Interplay, tra le centinaia costruite dai giocatori attraverso l'editor del gioco. Due nuove navi da caccia sono state aggiunte a quelle già esistenti, oltre a una nave madre (dalle dimensioni colossali) che si incontrerà nelle missioni più avanzate. Anche le armi hanno subìto aggiunte, con due nuove unità primarie (una di queste è un cannone veramente devastante!) e due nuove secondarie, grazie alle quali si potrà ridurre alla ragione anche la flotta aliena più reticente. Graficamente, Silent Threat è perfettamente identico all'originale e cioè bellissimo, a mio modo di vedere. Le nuove navi sono state disegnate con perizia, anche se non avrete molto modo di distrarvi a osservarle nei particolari durante la battaglia (pena un bel confetto esplosivo sulla vostra carrozzeria lucente e nuova di zecca). Le nuove missioni sono un pelino più difficili ed elaborate da portare a termine, e questo è un bene, sebbene le primissime vadano via un po' troppo lisce per chi abbia già confidenza col sistema di controllo. Male, molto male, invece, il fatto che, nell'accedere al data disk, Conflict Freespace eliminerà dal vostro hard disk la vostra posizione nelle missioni affrontate nell'originale. Grave problema questo, perché vi costringe a terminare The Great War prima di poter giocare le missioni di Silent Threat (a meno di non ricominciare da zero), anche se c'è da dire che, se siete interessati all'acquisto di questo data disk, presumibilmente avete finito il gioco originale.
L'installazione aggiorna il tutto alla versione 1.04, aggiustando alcuni problemi con determinate texture, ma soprattutto migliorando la connessione multiplayer via Internet e in rete locale.

Ivan "Kikko" Conte

PC

Lo scopo primario di un data disk è quello di allungare la longevità di un titolo, e questo Silent Threat ci riesce benissimo. Le nuove missioni sono tante e diverse, le nuove armi fanno la differenza in molte situazioni e le astronavi aggiunte sono belle e maneggevoli. L'unica pecca, come già vi ho segnalato in fase di recensione, sta nel fatto che il caricamento di questo add-on manda a quel paese la vostra situazione nello sviluppo del gioco originale. Se avete terminato The Great War e avete ancora voglia di menare le mani con gli Shivans, allora questo è il titolo che fa per voi. Se invece siete ben lungi dal terminare la trama originale, finitela con calma, e poi prendete le vostre decisioni in merito.

HARDWARE

Senza scheda accelerata ci vuole un bel Pentium 200MMX, anche se con un Pentium 2 le cose si fanno più semplici. Con una bella 3Dfx (o con una delle altre maggiori schede compatibili Direct3D), abbinata a un Pentium 166, si gioca fluidamente senza rallentamenti di sorta.

END

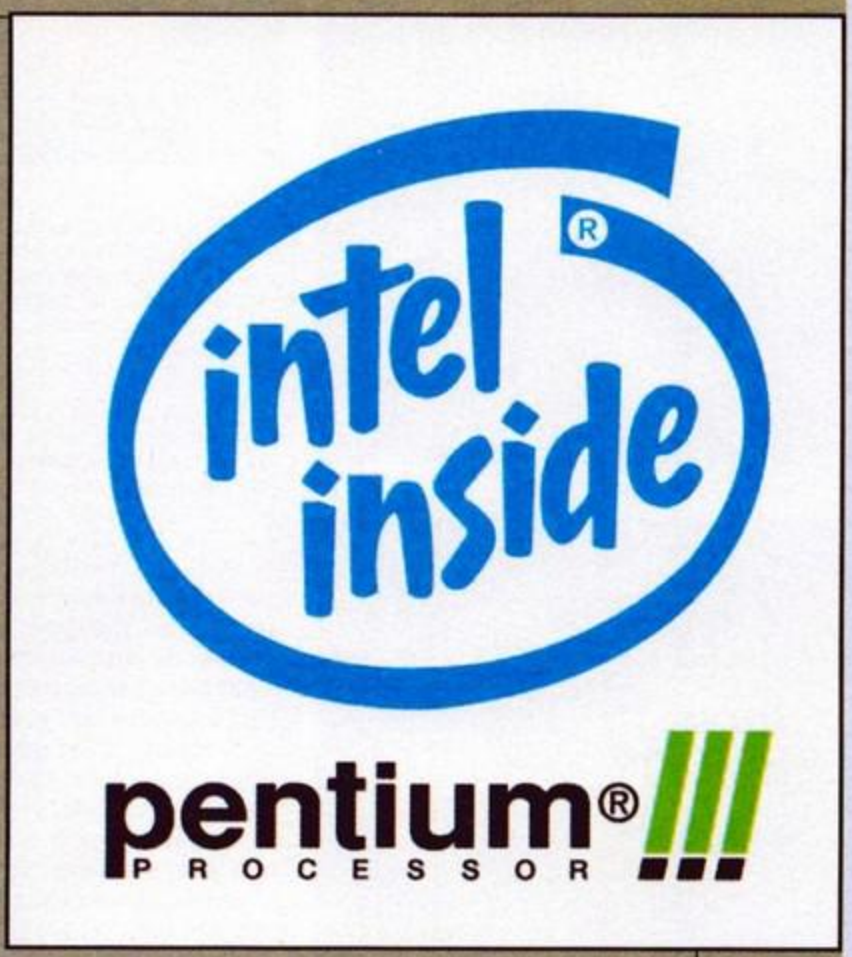
Spesso i videogiocatori si lamentano dell'eccessiva fioritura dei sequel: una tendenza che, seppure con una **diversa fisionomia, ha preso decisamente piede anche nel settore hardware.** Le compagnie si aggrappano con forza ai "brand name" di successo, che evitano loro la fatica di dover instillare **nei consumatori la fiducia e la nozione di prodotti del tutto nuovi, e fanno risparmiare sui costi di marketing,** riducendo le problematiche promozionali. Perché rinunciare a marchi che ormai rappresentano la storia della tecnologia **informatica moderna? E allora, anche se le soluzioni tecniche si rivoluzionano, eccoci ad aspettare** le schede Voodoo3 e i processori Pentium 3. Viviamo una sorta di "seconda generazione" e aspettiamo la terza, **pronti già a rizzare le orecchie nei prossimi mesi per la quarta. Nel frattempo, vi presentiamo la nuova** CPU di Intel, ipotizzando poeticamente che, all'alba del nuovo millennio, si possa acquistare un processore **dalla millenaria e miliare frequenza di 1000MHz...**

Jacopo Prisco

INTEL PENTIUM III

La notizia in senso stretto è questa: il nome ufficiale di Katmai sarà Pentium III. La Intel ha tuttavia sfruttato la circostanza di questa decisione ufficiale per "lanciare" un nuovo prodotto, di cui si conoscevano comunque già tutte le caratteristiche sotto il nome in codice sopracitato. Il nuovo logo del processore, che vedete raffigurato qui intorno, prosegue sul leitmotiv "Intel Inside" e modifica quasi impercettibilmente i marchi già noti. Oltre al Pentium III base, la Intel ha anche annunciato l'evoluzione della sua linea dedicata a server e workstation, che prenderà semplicemente il come di Pentium III Xeon. La vera novità risiede tuttavia altrove: in alcuni particolari tecnologici della CPU, che segnano la distanza con la linea attuale in aggiunta alle maggiori frequenze e la netta demarcazione della nuova famiglia di CPU rispetto all'attuale serie di Pentium II dedicati ai PC low-end, il Celeron. Dal punto di vista strettamente tecnico, il Pentium III ha una maggiore ragion d'essere come "sequel" rispetto al Pentium II, visto che è un'effettiva evoluzione di quest'ultimo (e non un processore completamente nuovo). La novità tecnologica sostanziale è rappresentata da un nuovo set di istruzioni multimediali, un po' come era accaduto con le estensioni MMX; sappiamo tutti quanto queste ultime abbiano rappresentato un fattore tranquillamente trascurabile, e anche per questo la Intel lavora già da un anno con gli sviluppatori software per avere pronte applicazioni e programmi capaci di sfruttare appieno la nuova CPU, già a partire dalla prima disponibilità del prodotto (nel mese di marzo). Le nuove istruzioni, che sono 71, oltre a introdurre funzionalità innovative serviranno a velocizzare e migliorare anche quelle già note; ad esempio, la riproduzione dei filmati sarà più fluida grazie alla capacità di gestire un più alto numero di frame. Pare che la Intel avesse considerato la possibilità di denominare questo nuovo set "MMX2", ma data lo scorso successo di questo nome, per il momento ci si riferisce alle istruzioni con la sigla "KNI". Le KNI avranno comunque una certa influenza sulle operazioni a "floating point", similmente a quanto accade con il set 3Dnow! Di AMD; appare chiaro, quindi, come la Intel abbia anch'essa integrato nella propria strategia un'attenzione scrupolosa verso il mercato dei videogiochi, così come hanno fatto e stanno facendo proprio la AMD e la Apple. Il fattore positivo è evidente: i videogiochi spingono la tecnologia al limite e "costringono" gli utenti a upgrade molto frequenti. Resta comunque tutta da dimostrare l'efficacia delle istruzioni KMI con i giochi, e pare comunque che l'impatto più sensibile si otterrà con le applicazioni OpenGL (quindi Quake III), anche se le future DirectX le supporteranno in maniera nativa. Inizialmente, il Pentium III sarà disponibile nelle versioni da 450 e 500MHz, ma le 600MHz dovrebbero essere un traguardo raggiungibile entro l'autunno. Si vocifera che la cache L2 salirà a 64KB, dagli attuali 32, cosa che donerebbe alle nuove CPU un incremento di performance decisamente tangibile; pare tuttavia che la cache maggiorata verrà introdotta solamente nelle versioni di Pentium III successive a quelle del lancio.

Altra novità tecnologica interessante è la frequenza del bus maggiorata, che passerà a 133MHz; i Pentium II gestiscono attualmente il bus a 100MHz, eccezion fatta per i Celeron che viaggiano invece a 66MHz. Proprio i Celeron resteranno indietro su questo fronte, visto che la Intel non intende modificare la loro frequenza del bus prima dell'anno 2000. In pratica, la linea Celeron accentuerà il suo carattere "economico" e rappresenterà quindi una soluzione ideale per i sistemi meno fulminei e costruiti con un occhio al risparmio. Per concludere il discorso tecnico, un'altra voce di corridoio: probabilmente la Intel abbandonerà la configurazione a cartuccia "Slot-1", attualmente utilizzata per tutti i Pentium II (eccezion fatta per alcuni modelli di Celeron basati sul Socket 370): questo probabilmente perché la tecnologia consente ora di integrare la cache L2 anche con la classica configurazione a pin, cosa che gioverebbe parecchio ai costi di produzione.



Il prezzo all'ingrosso dovrebbe aggirarsi attorno ai 550 dollari e si tratta di una cifra decisamente bassa rispetto agli standard delle nuove CPU by Intel. La cosa divertente è che tutto questo segna la "morte prematura" del Pentium II: la Intel ha infatti già dichiarato di non avere in programma di evolvere oltre questa linea (niente nuovi modelli). La campagna promozionale del Pentium III ha preso il via esattamente allo stesso modo del suo predecessore, cioè in occasione del Superbowl (disputatosi il 31 gennaio). La familiarità del pubblico con questi processori dovrebbe comunque rendere l'assuefazione al prodotto piuttosto semplice, a tutto vantaggio dello sforzo di marketing profuso dalla Intel. È il processore definitivo? Sicuramente sì, anche se le notevoli migliorie tecniche pendenti sulla sua struttura (cache più ampia, abbandono dello Slot-1, maggiori frequenze) consiglierà, come al solito, di rimanere prudenti sull'acquisto per quanto concerne le prime versioni.

JPS

BREVE STORIA DEL PENTIUM

PENTIUM 60 & 66MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 22 marzo 1993
NUMERO DI TRANSISTOR: 3.1 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 4 gigabyte

PENTIUM 133MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: giugno 1995
NUMERO DI TRANSISTOR: 3.3 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 4 gigabyte

PENTIUM PRO 150-200MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 1 novembre 1995
NUMERO DI TRANSISTOR: 5.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM MMX 166 & 200MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 8 gennaio 1997
NUMERO DI TRANSISTOR: 4.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 4 gigabyte

PENTIUM II 233-300MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 7 maggio 1997
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 66MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM PRO (1MB DI CACHE L2)
DATA DI INTRODUZIONE: 18 agosto 1997
NUMERO DI TRANSISTOR: 5.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM II PER PC NOTEBOOK 233 & 266MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 2 aprile 1998
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 66MHz
MEMORIA GESTIBILE: 68 gigabyte

PENTIUM II CELERON 266MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 15 aprile 1998
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 66MHz
MEMORIA GESTIBILE: 4 gigabyte

PENTIUM II 350 & 400MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 15 aprile 1998
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 100MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM II XEON 400MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 29 giugno 1998
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 100MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM II 450MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 24 agosto 1998
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 100MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM II CELERON 400MHZ
DATA DI INTRODUZIONE: 4 gennaio 1999
NUMERO DI TRANSISTOR: 19 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 66MHz
MEMORIA GESTIBILE: 4 gigabyte

PENTIUM II XEON 450MHZ (2MB DI CACHE L2)
DATA DI INTRODUZIONE: 5 gennaio 1999
NUMERO DI TRANSISTOR: 7.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 100MHz
MEMORIA GESTIBILE: 64 gigabyte

PENTIUM MMX PER PC NOTEBOOK (300MHZ)
DATA DI INTRODUZIONE: 7 gennaio 1999
NUMERO DI TRANSISTOR: 4.5 milioni
FREQUENZA BUS DI SISTEMA: 33MHz
MEMORIA GESTIBILE: 68 gigabyte

...PENTIUM III 450 & 500MHZ: marzo 1999...

DIAMOND RIO PMP300

Dopo vari ritardi causati soprattutto dalla questione legale riguardante i diritti d'autore del formato mp3 la DIAMOND è riuscita a commercializzare il primo lettore portatile per quello che si sta affermando come il nuovo standard per la diffusione della musica in Internet, almeno fino ad ora; al Rio PMP300 infatti è affidato l'arduo compito di portare oltre i classici confini dei Personal Computer il più famoso formato di compressione audio. Il novello walkman di casa DIAMOND pesa solamente settanta grammi e ha dimensioni a dir poco contenute, tanto da essere più piccolo di un'audiocassetta; la grandezza non condiziona però la potenza e la capacità del Rio che non ha nulla da invidiare, come funzioni, ai walkman e lettori portatili di CD. I tasti principali sono disposti sulla faccia anteriore esattamente sotto il display: i quattro pulsanti fondamentali (ovvero Play/Pause, Rewind, Stop e Fast Forward) formano un unico tasto centrale circolare diviso in quattro spicchi. Intorno sono presenti anche i bottoni Random, Repeat, A-B e quelli relativi al controllo del volume; sulla parte superiore del Rio, accanto all'ingresso per il jack degli auricolari, il pulsante Menu permette di visualizzare sul display le informazioni riguardanti l'ammontare di memoria interna, di quella libera, di quella esterna (se presente) e la versione del firmware. Un grande pregio del Rio, nonché argomento su cui la DIAMOND punta molto pubblicizzando il suo piccolo prodotto, è la completa mancanza di parti mobili: la memoria interna è costituita da un piccolissimo chip capace di immagazzinare 32 MB e inoltre è possibile utilizzare delle Flash memory card esterne, da inserire nella parte inferiore, da sedici o trentadue megabyte. Questa scelta è stata fatta per rendere il Rio PMP300 completamente esente da salti nella riproduzione e a deterioramenti: aspetto da non sottovalutare assolutamente dato che è il più grande difetto che affligge i lettori portatili di CD. Il vero limite è la quantità di memoria; 32 MB sono pochi soprattutto se si utilizza il Rio per ascoltare brani con qualità digitale, e cioè a 64 o 128 Kbps, perché un brano compresso in formato mp3 con questi parametri occupa mediamente 3/4 MB e quindi è sufficiente una decina di file per occupare interamente la memoria interna. Il Rio si collega al PC attraverso l'apposito cavo su porta parallela dotato anche di passthrough, in modo da garantire il collegamento delle altre periferiche: nonostante questa scelta i download risultano molto veloci ed è sufficiente una manciata di minuti per scaricare tutti i brani scelti. Il processo inoltre è ulteriormente facilitato dall'ottima interfaccia del Rio Manager, il programma preposto alla gestione della memoria del Rio e contenuto in uno dei due CD forniti nella confezione.

Giovanni Scarrone

DISTRIBUTORE
CentroHL
PREZZO AL PUBBLICO
L. 414.000
TECNICA: 10
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
INTALLAZIONE: 9

Il Rio PMP300 è una periferica a dir poco intrigante per chiunque ma per gli appassionati collezionisti di mp3 rappresenta il top. L'unico difetto è il prezzo elevato soprattutto se rapportato alla quantità di memoria built in.

THRUSTMASTER FRAGMASTER

Se doveste procurarvi un joystick adatto a ogni categoria di giochi, difficilmente vi rimarrebbe spazio nella stanza per farci stare anche il computer; tra pad, volanti, pedaliere, stick da simulatori e compagnia bella, ogni gioco ha il suo controller ideale. Per quanto concerne gli sparatutto 3D, esistono già sul mercato alcuni prodotti più o meno specifici, ma si può dire che questo Fragmaster sia il primo, vero joystick dedicato espressamente a Quake e simili. La particolare struttura di questo modello consente infatti di effettuare con il massimo della comodità tutti quei particolari movimenti richiesti da questi giochi, come ad esempio il famoso strafe circolare. In più, la conformazione ergonomica e la vasta disponibilità di tasti (4 trigger e 6 pulsanti) rende il FragMaster una sorta di "arma impropria", il cui uso corretto può davvero fare la differenza in quanto alle vostre abilità. Sinceramente non sono un grande fan dei joystick settoriali, tuttavia devo ammettere che nessun pad o joystick polifunzionale riesce ad adattarsi perfettamente agli sparatutto in

DISTRIBUTORE:
Software & Co.
PREZZO AL PUBBLICO:
N.D.
TECNICA: 9
BUNDLE: 9
PERFORMANCE: 8
INSTALLAZIONE: 8

Un joystick eccellente che stravolge i canoni di controllo degli sparatutto 3D; difficilmente utilizzabile al di fuori di questa categoria, è pertanto rivolto ai soli appassionati.

LOGITECH WINGMAN FORCE

Ormai i joystick dotati di force feedback ne sono presenti in abbondanza, ma questo Wingman Force della Logitech si candida senza mezzi termini a miglior prodotto del settore, in virtù di una solidità nella costruzione e di prestazioni assolutamente strepitose. Cominciamo col dire che sono disponibili due metodi di connessione: oltre all'alimentatore, infatti, il cavo che collega al computer prevede una diramazione per la classica porta del joystick e un'altra per lo standard USB, il quale, a detta della confezione, garantisce prestazioni superiori anche di 300 volte rispetto alla connessione standard – dal momento che la rapidità di risposta del force feedback è un fattore essenziale, basta poco per comprenderne i vantaggi. Provato su strada, in effetti, l'USB si dimostra enormemente superiore. Il joystick è di per sé una roccia: base ampissima, 9 pulsanti (5 sulla base e 4 sulla leva), dispositivo per la regolazione del punto di vista e manetta. Il numero di effetti riproducibili è immenso e la loro qualità si è attestata quasi sempre su uno standard decisamente elevato. Non poteva mancare la speciale fotocellula che rileva la vicinanza della nostra mano alla leva, cosicché la leva si riporti immediatamente in posizione centrale, anche senza essere toccata. L'ergonomia della periferica è ottima e all'eccellente valutazione del prodotto contribuisce il software Logitech Wingman Profiler, che consente di configurare ogni pulsante del joystick, in modo da associarla alle varie funzioni del gioco. Per chi, come il sottoscritto, ha due periferiche Logitech installate, il programma mette a disposizione la comoda funzione di selezione del dispositivo. Il bundle è composto dall'eccellente Descent Freespace, il simulatore Warbirds e l'appena discreto Red Line Racer.

BOSS

DISTRIBUTORE:
Logitech Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
N.D.
TECNICA: 9
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
INSTALLAZIONE: 8

Un eccellente joystick dotato di force feedback, con una base più che robusta e un elevato numero di pulsanti. Ottimo il software in dotazione.

LOGIC 3 AVENGER

Logic3 è stata tra le prime aziende a presentare joypad integrati analogico-digitali sulla falsariga di quello per N64. Questo Avenger ("vendicatore") rappresenta un'evoluzione di quella stessa idea, anche se è stato abbandonato il classico design Nintendo a 3 impugnature: stavolta la croce direzionale e lo stick analogico sono entrambi posizionati nella parte sinistra del pad. L'impugnatura risulta come sempre efficace e comoda, anche grazie al rivestimento in gomma che fornisce un ottimo grip e una totale sensazione di controllo. La croce direzionale a micro-switch è adeguata, anche se non sempre di riceve un feedback chiaro in merito alla direzione impostata. Ottimo invece lo stick digitale, che risulta anche correttamente posizionato: la maggiore estensione del pollice necessaria per raggiungerlo è un fattore di comodità più che una complicazione. Sulla parte destra del pad sono posizionati sei tasti, mentre due supplementari hanno la forma dei classici grilletti dietro le manopole. Questi ultimi due sono dotati anch'essi di microswitch e, in generale, tutti i pulsanti risultano sfruttabili e ben distribuiti. Al centro del pad c'è un ricca quantità di selettori che impostano l'autofire a tre posizioni (off, normal e turbo) per ciascuno dei tasti. I selettori sono sei, dunque i grilletti laterali e i tasti T1/T2 (gli ultimi delle due file presenti) sono accomunati. Più in basso troviamo un ulteriore set di tre selettori, per l'impostazione della modalità analogica o digitale, per la velocità di funzionamento e per selezionare il funzionamento dei succitati tasti T1/T2 o in alternativa della manetta, utile per chi è appassionati di simulatori di volo, e posta sul bordo destro alto del pad. La configurazione dell'Avenger avviene tramite un software proprietario accluso; a seconda della modalità impostata non è sempre possibile avere a disposizione tutti i tasti, ma in linea generale la fruibilità del prodotto è eccellente.

JPS

DISTRIBUTORE:
Teknos Trading
PREZZO AL PUBBLICO:
L. 59.900
TECNICA: 8
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 8
INSTALLAZIONE: 8

Il comfort d'uso, la flessibilità e il buon rapporto qualità prezzo fanno dell'Avenger una soluzione ideale per chi cerca un dispositivo di controllo poco costoso, eppure capace di destreggiarsi con disinvoltura in tutti i generi di giochi.

soggettiva; la soluzione più soddisfacente rimane quella, classica, della tastiera e del mouse. Ben venga, quindi, una periferica che rompe questo limite in maniera convincete: l'asse del Fragmaster è montata su una sorta di disco basculante a 360 gradi, cosa che dona 4 assi di movimento all'oggetto; inoltre, è possibile ruotare lo stick a destra e a sinistra per effettuare delle visioni periferiche. La disposizione dei tasti e il grip offerto dal prodotto rendono sensibilmente più intuitivi i movimenti; il software accluso consente una configurazione dettagliata, e permette addirittura di utilizzare il joystick come un vero e proprio mouse tramite la funzione MegaHurts. Naturalmente il FragMaster funziona con qualsiasi gioco, anche se in verità non ce la si sente troppo di cimentarsi con lui in un gioco di guida o in un platform, cosa che ne limita la funzionalità, appunto, a una sola categoria di titoli.

Nessun problema per i mancini, visto che l'impugnatura è a due mani, e massima rapidità nella trasmissione dei dati al PC grazie alla tecnologia DirectConnect, che trasferisce ogni comando in digitale con la massima prontezza, attraverso la normale gameport. Non mancano, infine, le classiche configurazioni pre-programmate per sfruttare al meglio i giochi più noti, come Unreal e Half-Life. Proprio Half-Life è incluso nella confezione, in versione limitata al solo Day One. In definitiva, un prodotto non certo per tutti ma preziosissimo per gli appassionati, i quali digeriranno in fretta l'approccio al nuovo sistema di controllo.

JPS

LOGITECH WINGMAN INTERCEPTOR

Il problema fondamentale dei joystick è di sapersi adattare a un gran numero di giochi: i simulatori richiedono i controlli più accurati, ma ormai sono parecchi i titoli che necessitano di una mezza dozzina di pulsanti, solo per gestire le funzioni di base. Se ambite a un prodotto di fascia alta, il Wingman Interceptor della Logitech è quello che fa per voi. Anzitutto è dotato di ben tre dispositivi per il cambio della visuale a otto direzioni, ma anche il numero dei pulsanti si difende bene: sette, più uno collocato immediatamente sotto al "trigger", che prevede addirittura due direzioni di attivazione. Non poteva mancare il dispositivo per la regolazione dei motori (throttle), ma la cosa più stupefacente è l'incredibile ergonomia del prodotto: la base risulta solidissima e non è assolutamente necessario tenerla con una mano per ottenere stabilità, mentre i pulsanti sono collocati in modo che, tenendo la mano in posizione del tutto naturale, l'indice controlli il trigger e il pulsante direzionale, il medio un altro pulsante e il pollice abbia la scelta fra il pulsante e i tre dispositivi per la visuale. Con la mano sinistra si regolano, infine, gli altri quattro pulsanti e la manetta. La risposta ai comandi e la precisione ottenibile è eccellente, ma Wingman Interceptor non vuol dire solo hardware: a corredo del prodotto, infatti, è fornito il software denominato Logitech Wingman Profiler, che consente di configurare la periferica in modo che a ogni pulsante siano associati uno o più comandi di gioco. Sono previste numerose configurazioni predefinite (ed è possibile scaricarne altre da Internet), ma la possibilità clamorosa è rappresentata dalla programmazione dei tre dispositivi per la visuale, che da soli forniscono 24 comandi. Per dirla breve: si può tranquillamente giocare a F-22ADF o a Total Air War utilizzando solo ed esclusivamente il joystick, in forza della trentina di comandi attivabili direttamente con il joystick.
Il prodotto è decisamente robusto, di ottima fattura e dalle prestazioni eccellenti. Chiude il tutto un bundle composto da Warbirds e F-22ADF, tuttora uno dei tre simulatori di volo più belli sul mercato.

BOSS

DISTRIBUTORE:
Logitech Italia
PREZZO AL PUBBLICO:
N.D.
TECNICA: 9
BUNDLE: 8
PERFORMANCE: 9
ESTETICA: 9

Un joystick di fascia alta che si dimostra eccezionale dal punto di vista delle prestazioni e in grado di adattarsi ai tipi di giochi più disparati.

HARDWARE NEWS

IOMEGA ACQUISTA LA SYQUEST
La Iomega, produttrice di Zip e Jaz, ha acquisito la concorrente SyQuest per 9.5 milioni di dollari, al contempo chiudendo l'azione legale che aveva intrapreso nei confronti della compagnie e ridonandole, in sostanza, la vita. La SyQuest aveva infatti cessato ogni operazione dal mese di novembre, dichiarando bancarotta con debiti nell'ordine degli 85 milioni di dollari. È comunque da notare che Iomega non ha rilevato gli avanzi di bilancio della compagnia, ma ne ha semplicemente acquisito la linea di prodotti, le sedi e le apparecchiature situate in Nord-America, con la possibilità di rilevare anche le sedi operative in Malesia. L'accordo mette anche la parola fine alla questione legale che aveva messo di fronte le due società, in base alla quale SyQuest avrebbe violato alcuni brevetti registrati da Iomega, con i suoi prodotti SyJet e Spark. Per chi fosse in possesso di prodotti della SyQuest, si riapre quindi la possibilità di disporre di un supporto tecnico.

JPS

L'ESAME DELLA VISTA
Già da molto tempo le case produttrici sono all'opera nel tentativo di creare una periferica che renda ancora più reale la tridimensionalità degli ultimi sparatutto in soggettiva, purtroppo con effetti decisamente scadenti. La Wicked3D, produttrice tra le altre cose di schede video basate sui chipset Voodoo1 e 2, ha recentemente messo sul mercato un paio di occhialetti che paiono aprire nuovi orizzonti: il kit, che si chiama Wicked3D EyeScream, venduto al prezzo di circa 130 dollari, è composto di tre pezzi: occhiali senza filo, un trasmettitore da mettere sul monitor e un "dongle" passante da connettere all'uscita VGA di una qualsiasi Voodoo2 o Banshee. Gli occhiali sono costituiti da due display a cristalli liquidi con otturatore: guardando lo schermo durante il gioco le "lenti" oscurano e illuminano alternativamente, in sincronia con il monitor, la visione di destra e di sinistra, in modo da creare una sorta di effetto stereoscopico tridimensionale. Sembra complicato, eppure funziona: se lo schermo ha un elevato refresh rate (nell'ordine del centinaio di Hz al secondo, e con una Voodoo2 non è così improbabile), lo sfarfallio è ridotto al minimo e si crea una curiosa quanto efficace sensazione di profondità. Aggiungete una bella scheda sonora con effetto 3D e l'esperienza sarà davvero completa! I risultati migliori si sono visti con Quake2 e Unreal, dove l'ambiente tridimensionale creato dai programmatori del gioco viene davvero amplificato: un po' meno in giochi tipo Centipede 3D o F-16, dove gli oggetti 3D sembrano stare dietro il monitor piuttosto che davanti, creando una sorta di effetto diorama. Altri difetti riscontrati sono, in generale, una difficile comprensione del testo su schermo; alcuni effetti o modelli dei giochi (non essendo stati studiati specificamente per questo sistema) creano distorsioni che alla lunga danno il mal di testa (come le armi troppo grosse di Unreal). Si tratta in ogni caso di un approccio totalmente nuovo al ludo treddì e per i titoli che maggiormente ne traggono beneficio (Quake II e Unreal su tutti) l'esperienza è davvero unica.

CT

XENIA
EDIZIONI
PRESENTA

PHOTOSHOP IN 8 ORE

Programmare in HTML & JAVA

Professione GRAFICO

Consigli per giocare e vincere al:
Lotto, Superenalotto - Totogol & Totocalcio

XENIA EDUCATIONAL

Corsi autodidattici con obiettivi specifici. I tuoi.

http://www.xenia.it/digitaly/index.htm

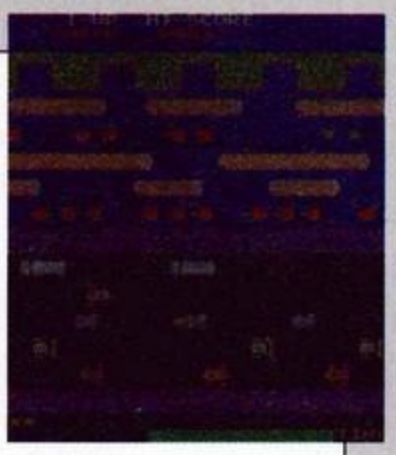
TEL: 02-878511 oppure 0338-4538119

REPLAY

L'emulazione sta cambiando: appaiono i primi emulatori commerciali di PlayStation e le software house fiutano finalmente l'affare-retrogaming, cosa che potrebbe modificare permanentemente lo status di un universo finora riservato a nostalgici e appassionati.
Il futuro non è mai stato così incerto...

Jacopo Prisco

FROGGER

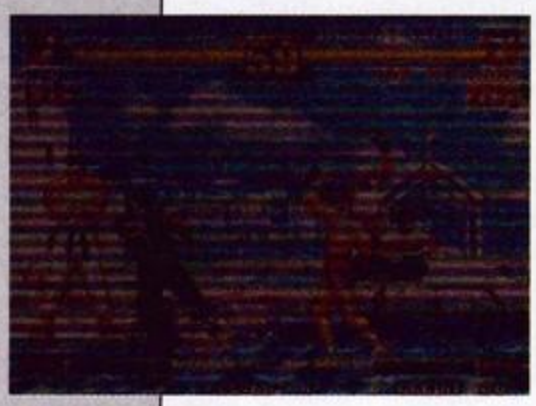


Frogger appartiene all'olimpo dei classici, con il suo schema di gioco così semplice eppure così accattivante. La famosa ranocchia che deve attraversare la strada è uno dei simboli storici dei videogiochi e l'originale coin-op della Sega è probabilmente uno dei titoli che vanta il maggior numero di conversioni su piattaforme da casa, essendo stato proposto praticamente su ogni console e computer degli anni '80 (e oltre). Recentemente la Hasbro, che ne detiene i diritti, ne ha commercializzato una versione aggiornata in 3D; tuttavia, sono recentemente uscite anche due versione perfettamente simili all'originale, per Megadrive e per GameBoy Color. Una volta che si inizia è difficile smettere...

PRODUTTORE: *Sega*
ANNO: *1981*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, RETROCADE*

THE KING OF FIGHTERS '95

Difficile dire se si tratti già di retro-gaming, tuttavia l'emulazione del Neo-Geo è un traguardo tecnico davvero impressionante: il MAME è in grado oggi di far girare il 95% dei titoli disponibili alla perfezione, sonoro incluso. Il Neo-Geo della SNK nasce come macchina da bar e console da casa, nel 1990; si basava su un Motorola 68000 e uno Z80 e, nonostante non fosse un mostro di potenza, i suoi convincenti chip grafici gli consentivano di gestire enormi quantità di texture, tanto che i giochi più recenti arrivano a toccare i 600 megabit di dati. Noto soprattutto per la lunga sequela di picchiaduro quasi tutti uguali, il Neo-Geo è presente tuttora nelle sale giochi; in versione da casa il costo eccessivo delle cartucce (quasi quanto la console) ne ha frenato la diffusione, e neppure una recente versione con lettore CD ha ottenuto grandi successi, specie per l'iniziale lentezza del drive (a singola velocità). La serie King of Fighters è tra le più note e intreccia la propria storyline con quelle di altre due serie famose, Art of Fighting e Fatal Fury. Particolarità di King of Fighters è la possibilità di selezionare un team di tre lottatori e decidere poi l'ordine con cui farli combattere. La versione '95 è la seconda della serie, che si è spinta fino ai giorni nostri con King of Fighters '98. Il gioco è stato convertito persino sulle console a 32-bit, con l'aggiunta di cartucce RAM supplementari necessarie a contenere la grande quantità di frame di animazione. Un classico dei picchiaduro in 2D.



PRODUTTORE: *SNK*
ANNO: *1995*
VERSIONE ORIGINALE: *COIN-OP*
EMULATORE: *MAME, NeoRAGE, NeoGEM*

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

Il seguito del primo blockbuster mai apparso su SuperNES, Super Mario World, ci presentava in grande stile il personaggio di Yoshi, l'allegro draghetto verde la cui amicizia con Mario parte davvero da lontano. Il piccolo Mario, ancora in fasce, finisce infatti sull'isola dei draghetti e viene amorevolmente accudito dal simpaticissimo Yoshi, cui resta in groppa per tutto il gioco. Un platform glorioso, in puro stile Nintendo, che faceva uso del chip 3D SuperFX pur essendo completamente in 2D (il chip era utilizzato per il rendering di alcuni sprite). Senza dubbio uno dei migliori giochi mai apparsi sulla console a 16-bit di casa Nintendo, ha generato un sequel per N64, Yoshi's Story, in cui Mario non compare affatto, ma il cui stile è comunque attinente all'originale. Peccato che non abbia avuto che uno scarso successo, probabilmente perché caratterizzato da uno stile eccessivamente "bambinesco". Ancora oggi un grande spasso.

PRODUTTORE: *Nintendo*
ANNO: *1995*
VERSIONE ORIGINALE: *Super Nintendo*
EMULATORE: *ZSNES, Snes9X*

NEWS

La notizia del mese non ha a che fare con il PC, bensì riguarda il mondo Macintosh: la Connectix, una software house per Mac che ha in catalogo, tra l'altro, un emulatore Windows, ha messo in commercio al prezzo di 40 dollari circa la Virtual Game Station, il primo emulatore commerciale di PlayStation. Per farlo funzionare occorre un Mac equipaggiato con scheda G3 e scheda video ATI; la lista dei giochi compatibili è piuttosto interessante, anche se mancano titolo base come Tekken 3. La Virtual Game Station funziona egregiamente, emula anche il sonoro e riproduce i filmati MDEC; la qualità generale è lontana dalla perfezione, specie per via del fatto che non viene sfruttato alcun protocollo 3D (l'output video è un upscaling in 640x480, eccessivamente cubettoso), ma il prodotto è interessante per ciò che rappresenta. Uno speciale lock-out software impedisce di utilizzare CD di mercati diversi da quello cui la copia in uso è destinata, ovvero le copie di VGS vendute in Europa faranno girare solo CD PAL europei. Resta da vedere come la Sony reagirà all'episodio, anche perché la VGS non richiede alcun file del BIOS per funzionare e quindi include necessariamente del codice e della proprietà intellettuale Sony; alcune voci darebbe la casa giapponese già sul piede di guerra in ambito legale. Presto, comunque, anche il PC avrà il suo emulatore PlayStation commerciale: l'uscita di Bleem è alle porte (anzi, sarà probabilmente storia nel momento in cui leggerete queste righe). Una vecchia beta del programma ha circolato in rete per alcuni giorni, prima di essere ritirata, dimostrando che il progetto non è affatto fasullo, anzi è decisamente valido. Tra le altre uscite recenti da segnalare la prima beta della versione 0.35 di MAME, che tra le altre cose aggiunge il supporto per uno dei pochi classici rimasti da emulare: Rolling Thunder della Namco. Ora manca solo Pole Position...

AMIGA NEWS

A CUORE APERTO...

Mentre si moltiplicano gli annunci di nuovi giochi e di nuove conversioni per Amiga, mentre in Inghilterra nascono nuove riviste alla faccia della crisi editoriale, mentre la QNX continua a dimostrare il proprio interesse per le nostre sorti, mentre Jeff Schindler e Petro Tycomecacchiosichiamachenko continuano a rivelare le caratteristiche di una macchina e di un sistema operativo che non si sa ancora quale processore sfrutterà, mentre Haage & Partner continua a lavorare contemporaneamente al WarpOS v4, al Warp3D v2 e all'AmigaOS 3.5 (insieme ad altri 17 misteriosi sviluppatori), mentre la Phase 5 ha finalmente rilasciato la BVisionPPC (probabilmente la scheda grafica con i bug più strani della storia, e io e TMB ne sappiamo qualcosa) (preferisco non commentare e spegnermi nell'amarezza. NdTMB), mentre la Village Tronic conferma la prossima produzione del modulo aggiuntivo 3dfx per Picasso IV e mentre la Escena assicura di essere in grado di produrre le nuove schede acceleratrici basate su G3 in tempi brevissimi, siamo arrivati a febbraio del 1999 e non si è ancora visto nulla di concreto che possa realmente rinvigorire l'entusiasmo di chi assiste, impotente, al successo di Windows 98 (l'ultima truffa di zio Bill), di Tomb Raider 3 e di Fifa 99. Parliamoci chiaro: pur avendo una BlizzardPPC e una BVisionPPC, l'unica cosa di cui posso vantarmi è quella di riuscire a giocare a Quake a 49fps mentre sono collegato in Internet. Per il resto non è ancora cambiato (quasi) nulla dai tempi del 68030 a 50MHz. Possibile che nessuno dei grandi capoccioni che ci sono in Amiga Inc. abbia capito che, in attesa dell'AmigaNG e dell'AmigaOS 5.0, bisogna escogitare qualcosa (soprattutto a livello di software) per non far fuggire i pochi amighisti superstiti? Possibile che nessuno abbia mosso un dito per supportare le iniziative dei pochi (ma sempre volenterosi) sviluppatori? Possibile che nel 1999, nonostante un hardware di tutto rispetto, io debba ancora recensire giochini come Eat The Whistle, Marblelous 2 e Max Rally, facendo sorridere (probabilmente per compassione) i lettori PCisti ormai abituati a ben altro? Meditate gente, meditate...

I L RITORNO DELLA DEEPCORE

A settembre del 1997 si era diffusa una voce circa lo sviluppo su Amiga di un clone di Tekken chiamato TOTAL DESTRUCTION 3D: da quel momento in poi la Deepcore Entertainment non si era fatta più sentire (né aveva più risposto alle mie email). Dopo oltre un anno i nostri amici si sono rifatti vivi per confermare, ahimè, l'abbandono dell'ambizioso progetto: per farsi perdonare hanno però annunciato due nuovi titoli: WILD TRACKS e PINBALL PRO. Il primo sarà un gioco di corse sviluppato per Amiga PPC, per PC e per Dreamcast e gli autori assicurano che sarà meglio di Gran Turismo e di Need For Speed 3 (no comment): la configurazione consigliata per poter raggiungere su Amiga i frames e la giocabilità di GT su PSX saranno un 603e a 200MHz, 32MB di fast ram, un lettore cd-rom 8x e una scheda grafica (sarà supportato anche il Permedia 2 delle B/CVisionPPC). Del secondo titolo, invece, si sa soltanto che si tratta di un simulatore di flipper molto più avanzato rispetto a Pinball Dreams, benché lo screenshot in mio possesso non sia molto significativo. Non ci resta che aspettare e sperare (come sempre).

L' ULTIMO SIGILLO

Nell'antico Egitto le forze del male avevano schiavizzato l'intera popolazione e solo grazie all'intervento degli dei egiziani gli uomini poterono tornare liberi. Quegli stessi dei adottarono delle misure di sicurezza per evitare il ripetersi di quegli eventi: infatti chiusero le forze del male in una gabbia e la siglillarono ben cinque volte. A distanza di 400 anni, quattro di quei cinque sigilli sono stati rimossi ed è nostro compito recuperarli e rimetterli al loro posto per evitare una nuova catastrofe. Questa è l'introduzione di THE LAST SEAL, un'avventura grafica sviluppata da una nuova software house chiamata ANCOR: nella versione finale del gioco sarà possibile utilizzare cinque punti di vista per ogni ambiente esplorato, la grafica degli sfondi sarà in raytracing e il personaggio principale avrà oltre 300 frame di animazione. Non mancheranno inoltre dialoghi parlati e numerose animazioni in raytracing. Il tutto girerà su Amiga AGA con almeno un 68030, 16MB di fast ram e un lettore cd-rom. Unica nota negativa: non saranno supportate le schede grafiche...

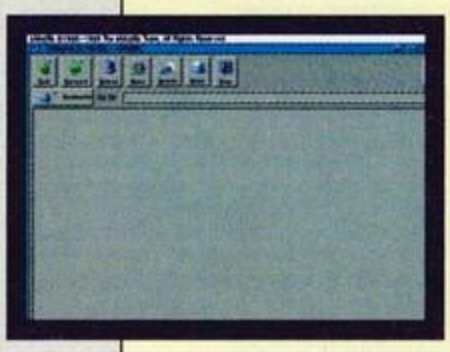
C HE FINE HA FATTO WASTED DREAMS?

Questa è stata una delle domande più ricorrenti che mi sono state poste in IRC e via email nelle ultime settimane: la risposta è semplice, nel senso che la software house che stava programmando il gioco (la Digital FX) è andata in bancarotta (la maledizione della Commodore continua a perseguitarci) ed è stata rilevata dalla Digital Dreams Entertainment la quale sta portando avanti il progetto sotto il nuovo nome di DISTANT DREAMS. Gli autori hanno dichiarato che il gioco è ormai pronto per essere commercializzato e che il ritardo è dovuto esclusivamente all'implementazione di nuove caratteristiche tra cui il supporto delle schede grafiche mediante RTG Master (che io ODIO dal profondo del cuore). Oltre a Distant Dreams vedranno presto la luce (rispettivamente ad Aprile ed entro la fine dell'estate) altri due interessanti progetti: DIABLO'S LAND sarà un'avventura ambientata nella terra di Hastor, dove una forza del male sta terrorizzando la popolazione e dove l'oscurità e il chaos regnano sovrani. Toccherà a noi, gli sfigati di turno (nei panni di un guerriero o di una amazzone), riportare la situazione alla normalità. Come negli RPG più classici, nel corso del gioco avremo modo di aumentare l'esperienza e l'abilità, nonché di potenziare le armi e le difese del nostro personaggio: parecchia importanza verrà data in fase di realizzazione al sonoro, alle voci e alle sequenze 3D animate, mentre le richieste minime di sistema saranno un Amiga AGA, 4MB di fast ram e un lettore cd-rom, con il supporto per l'eventuale scheda grafica. MEGAPOLICE sarà invece un originale gioco di strategia in tempo reale in cui vestiremo i panni del capo della polizia di una piccola cittadina che, tenendo pulite le strade dai criminali di ogni genere, tenterà di fare carriera fino a ottenere il trasferimento al distretto di polizia di Megalopolis, vera e propria dimora di ladri, terroristi e spacciatori (che strana sensazione familiare... NdTMB). Il cd di Megapolice sarà pieno zeppo (oltre 600MB) di grafica 3D e di effetti sonori mozzafiato e sarà sufficiente un Amiga AGA con 6MB di fast e un lettore cd-rom 4x per far funzionare egregiamente il tutto. È previsto il supporto per il PPC e per le schede grafiche.

C HIACCHIERANDO CON STUART WALKER

Continuano le conferenze in IRC organizzate dalla rivista online Amiga Nutta: stavolta è stato il turno della Digital Images, nella persona del fondatore Stuart Walker. Quello che è venuto fuori dalle numerosissime domande poste nel canale #amigames è innanzitutto l'ulteriore conferma che WIPEOUT 2097 vedrà presto la luce su Amiga (i sorgenti della versione PC sono già nelle mani di Stuart, anche se non è stato reso noto il prezzo pagato per l'acquisto dei diritti): l'attesissimo "giocone" necessiterà di PPC + scheda grafica (con supporto per WarpOS e Permedia 2), girerà su AGA solo riducendo la qualità della grafica e il numero di colori, conterrà nuove caratteristiche (top secret) rispetto alla versione PC e forse supporterà il gioco in rete. Intanto Stuart Walker e la sua combriccola stanno lavorando ad altri progetti come KIJITSU WARRIORS (un picchiaduro), DIGITAL SOCCER (provate a indovinare?), SPACE STATION 3000 (di cui potete ammirare una nuova immagine) e un ultimo gioco ispirato al mitico Syndicate. Per il resto le trattative per la conversione di QUAKE 2 vanno avanti molto lentamente e Stuart Walker sta già pensando di mollare tutto a favore della conversione di FORMULA 1 '97 o di HALFLIFE (personalmente faccio il tifo per quest'ultimo. NdTMB).

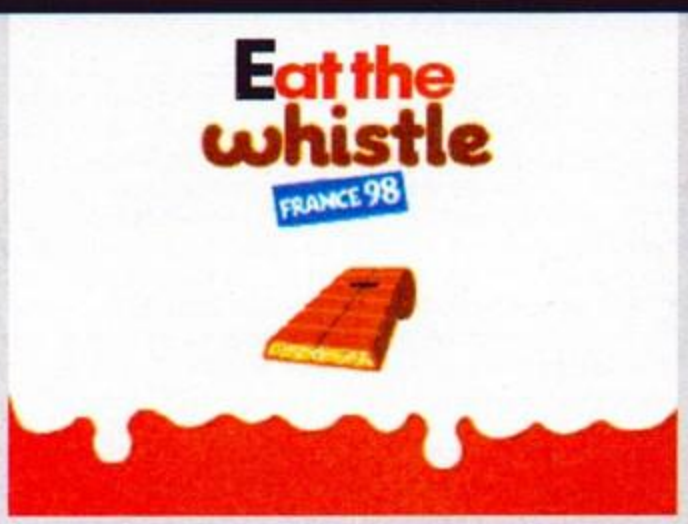
D I TUTTO UN PO'



IclickBOOM non hanno ancora rilasciato NAPALM, ma già annunciano un patch che permetterà il gioco multi-player in rete (mentre il collegamento seriale sarà già possibile nella prima versione): inoltre si preparano al lancio di uno stupendo sparatutto (fate finta che non vi ho detto niente) e di altre importantissime conversioni da PC. La Epic Marketing nel frattempo continua ad accaparrarsi i diritti di tutti i giochi che le capitano sotto mano: l'ultimo della serie è STARFIGHTER, che sarà presto disponibile a opera della GeoSync Media. Anche la Crystal Software non è da meno: la società di Andrew Reed pubblicherà ROCK DOGS e MAGE WARS della Sanios Software e THE HOLY TRINITY dei Digital Visionaries. Sui newsgroups sono circolate voci non confermate circa la possibile cancellazione di parecchi giochi da parte della Titan Computers: si tratterebbe di SWORD 2, TOTAL COMBUSTION, LOST DAYS IN PARADISE, EVIL'S DOOM SPECIAL EDITION e THE SHADOW OF THE THIRD MOON 2 (di cui ero già certo della cancellazione da diversi mesi, tanto più che non esistevano né una sola riga di codice, né un solo pixel). La Vulcan perde i pezzi: stavolta è stata abbandonata dai The World Foundry, i quali hanno deciso di cercare un altro publisher (che magari abbia delle opinioni diverse circa il mercato Amiga) per EXPLORER 2260 PPC. La Raven Software ha finalmente rilasciato nel pubblico dominio i sorgenti di HEXEN e di HERETIC che, come è già successo per Doom, Descent e Abuse, verranno probabilmente adattati e ricompilati su Amiga da qualche coder di buona volontà: nel frattempo dovrebbe essere in dirittura di arrivo anche AMOZILLA, il porting di Netscape 5. I Kinetic Creationz stanno lavorando a DARK SOUL (risposta amighista a DIABLO che vedrà la luce per Amiga dotati di PPC e scheda grafica e che sarà forse portato anche su PC e PSX) e a un vecchio gioco di tennis mai portato a termine: cercano inoltre un programmatore C++, un grafico 3D esperto di Lightwave e un musicista: l'email al quale rivolgervi è kinetic_creationz@yahoo.co.uk. I 2260 Designs hanno invece ottenuto i sorgenti di SPACE TRIBULATIONS, un'avventura grafica il cui sviluppo era stato abbandonato dal vecchio autore: la storia verrà ambientata nell'universo di Explorer e avrà una trama interattiva non lineare che prevederà vari finali. L'unico problema è che anche in questo caso, per completare lo sviluppo, saranno necessari altri programmatori C e altri grafici 3D: l'indirizzo è 2260designs@zetnet.co.uk. Sempre a proposito di richieste d'aiuto, i Marble-Eyes Development cercano un esperto di reti e di protocolli TCP per poter rilasciare al più presto il tanto atteso patch multi-player di GENETIC SPECIES: fuzzy@marble-eyes.dk. Per concludere le notizie "spicciole" di febbraio e per ingannare l'attesa di uno dei prossimi capolavori (speriamo!) per Amiga, eccovi un paio di nuove immagini tratte da PHOENIX (non vorrei esagerare, ma la grafica sembra superiore a quella di Colony Wars: Vengeance per PSX... tutto sta a vedere l'effettiva velocità del motore 3D).

I A ALIVE È VIVA!

La Alive Mediasoft è tornata a farsi sentire annunciando il rilascio di GOAL: SEASON 98-99 (aggiornamento del famosissimo seguito non ufficiale di Kick Off 2, nonché acerrimo nemico di Sensible World Of Soccer per quanto riguarda la palma del miglior gioco di calcio su Amiga) e di PHOENIX FIGHTERS (clone del mitico Turbo Raketti, probabilmente il titolo più "swappato" e giocato tra gli sceners di vecchia data). Per quanto riguarda il primo, si tratterà probabilmente del vecchio GOAL! contenente l'aggiornamento di tutte le squadre inglesi (dalla Premier League fino alla terza divisione) e di tutte le migliori squadre europee e internazionali: non sono trapelate eventuali nuove caratteristiche, anche se si spera nella possibilità di installare il gioco su hard disk e nel supporto per le schede grafiche (così magari mi faccio una partita in una finestra del workbench). Relativamente al secondo titolo si conoscono solo le tre modalità di gioco: Race, Obstacle Course e Dogfight. Per il resto non si sa nulla circa le date di uscita e i requisiti minimi di sistema (che presumibilmente saranno molto bassi).

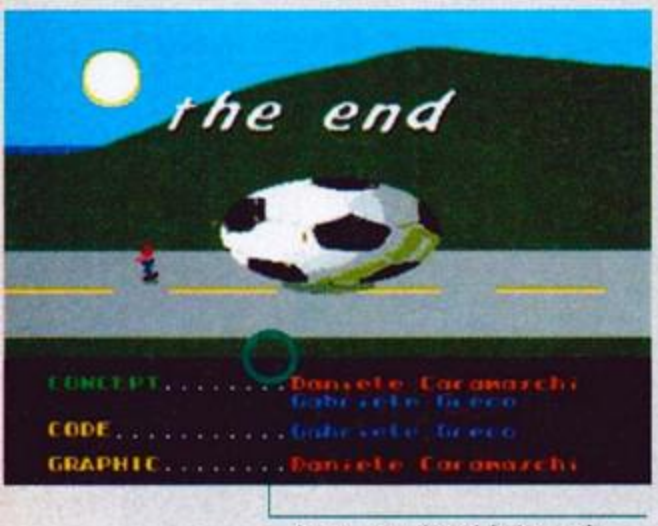


Prendete una sottospecie di Sensible Soccer, rendetelo il più possibile user-friendly, aggiungete il supporto per le schede grafiche e sonore oltre a una buona dose di novità e di idee originali e, soprattutto, dite all'arbitro di mangiarsi quel dannato fischietto!

Dopo un'attesa a dir poco allucinante, dovuta principalmente alla velocità con cui la Epic Marketing è solita recapitare i propri giochi alle riviste non inglesi, finalmente la prima fatica di Gabriele Greco e della sua Hurricane Studios ha raggiunto il mio lettore cd-rom assetato di novità. Dopo una breve introduzione costituita da una sequenza di loghi e da una concisa e mediocre presentazione animata, ci si trova già davanti al menu principale dal quale è possibile iniziare la partita, accedere al menu delle opzioni, caricare un set di squadre, caricare o salvare le migliori azioni e dare uno sguardo ai punteggi. Le opzioni sono molto complete (soprattutto se si aggiorna il gioco con l'ultimo patch disponibile su Aminet) e permettono di cambiare tutte le caratteristiche della partita (durata dei due tempi, condizioni del campo, severità dell'arbitro, infortuni, sostituzioni, ammonizioni, replay, tipi di passaggio, controller da usare, tipi di campo, illuminazione e golden goal), del video (screenmode, radar, barra di stato, presenza di arbitro e guardalinee nonché di raccattapalle e fotografi a bordo campo, ecc.) e dell'audio (effetti sonori, coretti dei tifosi, telecronaca, spostamento dell'audio in fast ram e impiego del sistema AHI). Prima di iniziare la partita sarà possibile scegliere una delle tre modalità di gioco: nella modalità "Arcade" avremo a disposizione dieci super-squadre completamente fuori di testa che si sfideranno all'interno di un campo di calcio coperto e delimitato da pareti che non permetteranno mai alla palla di uscire fuori; sul campo compariranno ogni tanto dei power-up che permetteranno di usufruire, per una manciata di secondi, di caratteristiche extra, mentre nessun fallo sarà fischiato. La modalità "Allenamento" è molto utile per provare le azioni, gli schemi, i rigori e le punizioni senza l'interferenza degli avversari, mentre la modalità "Simulazione" è quella più classica nella quale ci potremo cimentare con amichevoli, campionati mondiali o di lega e vari tornei personalizzabili. Il metodo di selezione delle squadre è quello utilizzato anche in Sensible Soccer (al quale ETW si è apertamente ispirato) e ogni squadra ha caratteristiche differenti in base ai parametri dei propri giocatori (velocità, tiro, colpo di testa, passaggio e tackle): naturalmente ETW prevede tutto ciò che si possa desiderare da un gioco di calcio (accelerazioni e decelerazioni, passaggi corti, passaggi lunghi, cross, tiri normali, di testa e in rovesciata, sostituzioni, tattiche di gioco, ecc.) ed è addirittura possibile scegliere un solo giocatore da utilizzare per tutta la partita (un po' come quella gran sola di Libero Grande su PSX). Se tutto questo non vi basta, sappiate che il sistema dei passaggi è molto preciso (purtroppo lo stesso non si può dire del selezionamento automatico del giocatore più vicino alla palla), che il rimbalzo del pallone varierà a seconda delle condizioni del campo, che i tiri al volo possono risultare molto spettacolari (ma questo dipende dalla vostra abilità), che in qualunque momento potrete rivedere il replay o salvare un'azione che ritenete meritevole, che l'arbitro è talmente "vero" da poter interferire con l'azione e che sono stati introdotti dei veri e propri tocchi di classe tipo il rumore di vetri infranti quando si manda la palla fuori e si colpisce uno dei fotografi a bordo campo. Non vi basta nemmeno questo? Bene: sappiate allora che è stata introdotta (credo per la prima volta in un gioco di calcio per Amiga) la telecronaca in tre lingue diverse (italiano, inglese e tedesco), che il gioco è system-friendly (il che implica un perfetto multitasking, la localizzazione in più lingue e la customizzazione di parecchie cosuccie), che le finali dei tornei verranno giocate in uno splendido campo stellato, che ci saranno due diverse animazioni

Giocando in bassa risoluzione la grafica e la visuale di gioco risultano un po' troppo penalizzate, benché questo sia l'unico modo per ottenere un buon numero di fps anche su macchine molto lente.

Per utilizzare tutte le squadre aggiornate al campionato 98/99, per fixare un bel po' di bug e per introdurre le nuove opzioni, dovrete necessariamente installare il patch 1.2 disponibile su Aminet.

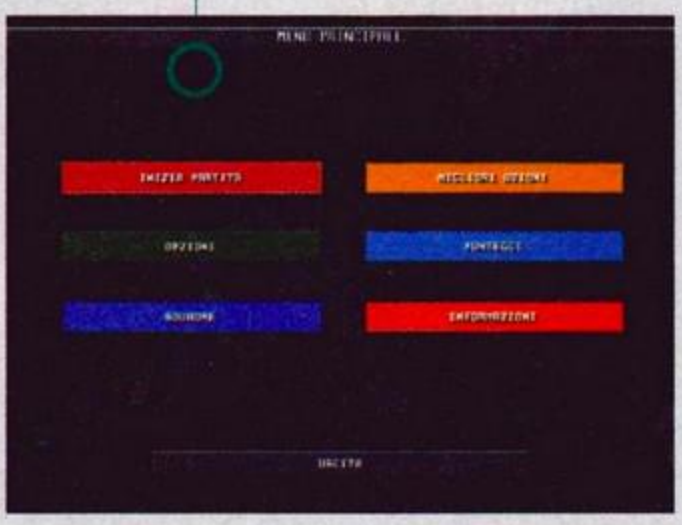


Lo so, non dovrei farlo, però questa è una delle due sequenze finali di ETW (non lo dite a nessuno che Gabriele mi ha dato il "cheat mode" per attivarla senza prima dover vincere il torneo arcade).

L'Olanda ha appena segnato il gol più stupido dell'Europa unita, grazie alla farloccagine del mio portiere...

Le squadre arcade sono completamente fuori di testa e, benché con nomi leggermente camuffati, si rifanno tra gli altri ai personaggi di Mortal Kombat, dei Simpson e della Corsa più pazza del mondo.

Vi ricorda niente questo menu principale?



EAT THE WHISTLE: FRANCE 98

Dimenticatevi una risoluzione del genere (640x480) se non avete una scheda grafica e se non vi piace giocare a 1 frame all'ora.

Per gentile concessione di Gabriele Greco, ecco ETW in una finestra del (suo) workbench.

finali per le modalità arcade e simulazione e che il supporto da parte della Hurricane Studios è costante e continuo: sono già stati rilasciati due patch, un editor per le squadre e un tool per convertire le formazioni di Sensible Soccer, mentre è già stato annunciato il seguito di FRANCE 98 che permetterà di utilizzare nuove modalità di gioco (tra cui la tanto attesa carriera).

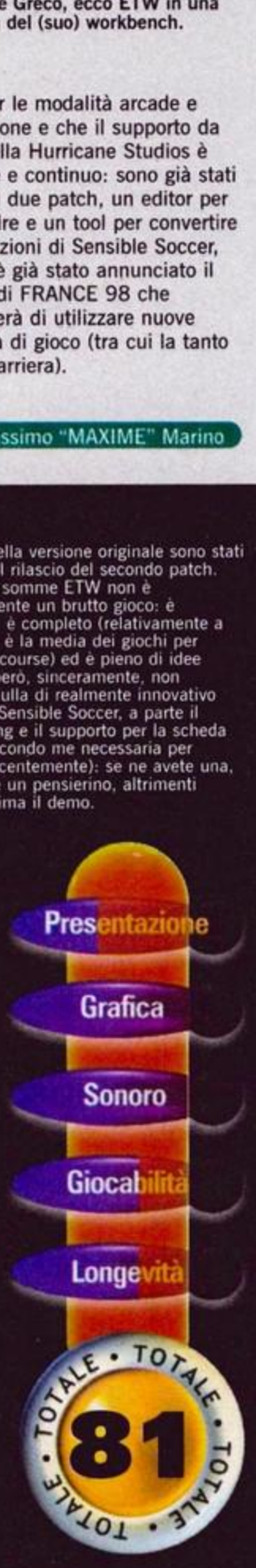
Massimo "MAXIME" Marino

A 1200

È davvero molto incoraggiante notare che in Italia abbiamo programmatori come Gabriele Greco, capaci di scrivere un codice talmente pulito e user-friendly da risultare stabile su qualsiasi sistema e da sfruttare qualsiasi hardware aggiuntivo (io stesso sto scrivendo questa recensione mentre ETW gira in multitasking in un'altra finestra e mentre grabbo con tutta tranquillità le foto che trovate qui intorno): se la pagella di TGM prevedesse anche la programmazione, il voto sarebbe sicuramente altissimo. ETW è pieno di idee originali, contiene effetti sonori di tutto rispetto (i coretti dei tifosi sono proprio quelli che ascolto la domenica quando vado a tifare il magico Chieti), per la prima volta è stata introdotta su Amiga la telecronaca (anche se per la verità è molto limitata e qualitativamente pessima), la grafica supera di gran lunga la decenza (avrei rivisto soltanto i campi di gioco, probabilmente disegnati con troppo pochi colori) e dà il meglio di sé solo con le risoluzioni più alte che peraltro permettono anche una migliore visione del campo. Le cose che a dire la verità non mi sono piaciute tanto sono il sistema di selezionamento automatico dei giocatori (spesso e volentieri il giocatore più vicino alla palla non viene selezionato) e la facilità con cui è possibile beffare il portiere con tiri sempre uguali, dato che la giocabilità ne risente molto. Se proprio vogliamo essere pignoli, ogni tanto il portiere si ritrova in mano dei palloni tirati da tutt'altra parte... C'è infine da aggiungere che ETW somiglia troppo, nelle fasi iniziali, a Sensible Soccer. Per il resto parecchi bug presenti nella versione originale sono stati fixati con il rilascio del secondo patch. Tirando le somme ETW non è assolutamente un brutto gioco: è divertente, è completo (relativamente a quella che è la media dei giochi per Amiga, of course) ed è pieno di idee originali: però, sinceramente, non presenta nulla di realmente innovativo rispetto a Sensible Soccer, a parte il multitasking e il supporto per la scheda grafica (secondo me necessaria per giocare decentemente): se ne avete una, fateci pure un pensierino, altrimenti provate prima il demo.

HARDWARE

ETW è distribuito nel doppio formato floppy (4 dischetti) e cd-rom e funziona su qualsiasi Amiga dotato di almeno un 68020 e il Kickstart 2.0, benché siano fortemente consigliati almeno un 68030 a 50MHz, il Kickstart 3.0, 4MB di fast ram, una scheda grafica e magari anche una scheda sonora (entrambe pienamente supportate). È installabile su hard disk, multitaska che è un piacere ed è stabile su qualsiasi sistema (a patto di non avere strani patch installati).



Amici del Giaco
CORSO ROMA 48 • 10024 MONCALIERI

IMPORTANTE!!!
Per tutte le novità e titoli non elencati - CD Utiliy
TELEFONA

PUNTO VENDITA
C.so Roma, 48, Moncalieri
TORINO

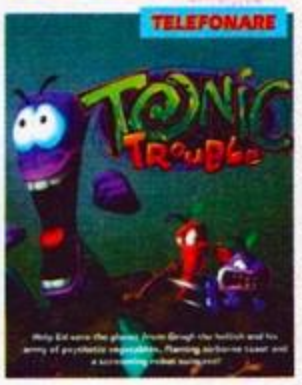
Per informazioni e vendita per corrispondenza
✓puoi telefonare al
011/606.89.19
✓puoi faxare al
011/606.89.85
✓E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Collezioni regalo e giochi in offerta a prezzi da URLO

VENDITA DI HARDWARE
Offerte straordinarie su PC assemblati

CD-ROM GAMES

ACTUA SOCCER 3
ACTUA TENNIS
AIRWAR
ARMORED FIST 2
BLADE RUNNER ITA
BLOOD 2
CALCIO MANAGER '98
CARMAGEDDON 2
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
CREATURES 2
DARK COLONY
DARK PROJECT
DEADLOCK: SHIRINE WARS
DIEBY THE SWORD
DOWN IN THE DUMPS
EMERGENCY
F1 RACING SIMULATION '98
FALLOUT
FALLOUT 2
FIFA '98
FIFA '99
FIGHTING FORCE
FORSAKEN
GRAN PRIX LEGEND
GRAN TOURING
GRAN TURISMO
GRIM FANDANGO
HALF LIFE
HEART OFF DARKNESS
HEXEN 2
HOME WORLD
IF 22 RAPTOR
INCOMING
INDUSTRY GIANT
LORDS OF T. REAL M2
MECH COMMANDER
MONACO G. P. RACING SIMULATION
MOTO RACER
MOTO RACER 2
NBA LIVE 98
NFS 3
ODT
OMNIA '98
OMNIA ATLANTE
OUT CAST
REBELLION STARWARS
RESIDENT EVIL
ROLAND GARROS
SCARS
SEGARALLY
SENSIBLE WORLD SOCCER 2000
SHADOW OF EMPIRE
SIM CITY
SIM COPTER
SIN
STAR KRAFT
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS
SUPER PUZZLE FIGH. 2
THE FIFHT ELEMENT
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER III
TONIC TROUBLE
TURING RACING CAR
TUROK 2
UEFA MANAGER '99
UNHOLY WAR
UNREAL
VIRTUA POOL 2
WARCRAFT 2 ITA
WORLD FOOTBALL MANAGER
WORLD LEAGUE SOCCER '99
X-COM 3 APOCALYPSE
X-COM ALLIANCE



MYTH 2

I MIGLIORI ACCESSORI PER IL TUO PC

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

SPECIALE TALENT SCOUT

PROLOGO

Anno nuovo, Talent Scout nuovo? È ancora un po' presto per dirlo, anche perché in questo momento scrivo in uno stato mentale così confusionario e caotico, da lasciar basito anche il Max più devastato. Largo alle danze quindi e che qualcuno ce la mandi buona.

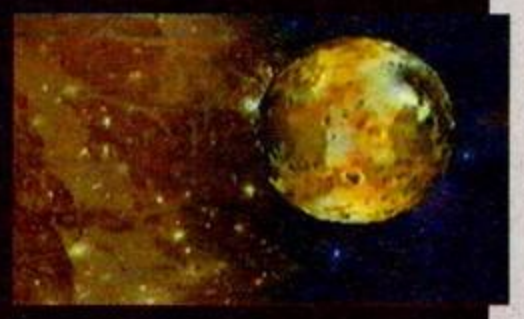
AMIWORLD by PAOLO PETTINATO (Amiga)

L'Amiworld in questione non è un programma come molti potrebbero supporre, ma un homepage dedicata a tutti gli amighisti, scritta da italiani per italiani, ricca di recensioni, news e articoli vari di discreto interesse. Secondo il mio modestissimo parere vale la pena farci un giro: amiga.eden.it. Buona lettura!

PROJECT BREATH by PSYKO & YURE (Amiga)

Ve lo devo confessare, la presenza del Project Breath in queste pagine è dovuta solo ed esclusivamente alle enormi pressioni a cui sono stato sottoposto da almeno sei mesi a questa parte: in pratica sono stato torturato psicologicamente da Psyko, il quale ogni volta che apparivo su #AMIGAITA mi massacrava di "query" legate a 'sto benedetto demo, di cui personalmente evito ogni commento.

ALIEN 2 BY SCOOPEX (Amiga)



Cosa ci fa il demo vincitore dell'ultimo "The Party" su queste pagine? In effetti la cosa potrebbe sembrare strana ai più, anche perché è universalmente noto che gli Scoopex non sono certo un gruppo italiano. In verità, però, in questo capolavoro di demo c'è lo zampino di un nostro conterraneo, il buon Metal Design (o Designer? Perdonatemi, ma adesso proprio non ho la forza d'animo di controllare), che si è occupato di "codare" tutte le parti 2D, con ottimi risultati fra l'altro. Certo è vero che Alien 2 rimarrà nella storia più per il motore 3D (probabilmente uno dei più belli, se non il più bello mai prodotto su Amiga senza l'ausilio del PPC) che per quello 2D, però almeno per una volta concedeteci la beltà di vantare una presenza italiana che non si limiti ad apparire esclusivamente nei ringraziamenti finali (che fra l'altro nemmeno ci sono in questa produzione).

LA RUOTA DELLA (S)FORTUNA by ROSARIO SENSILE (Win9x)

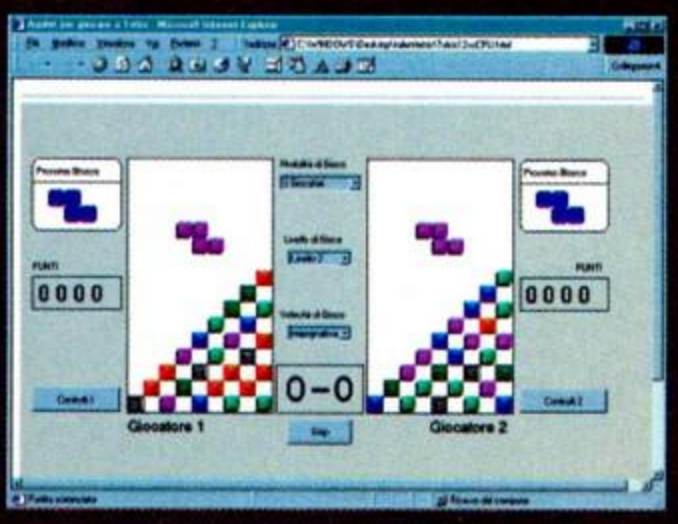
Purtroppo, caro Rosario, la tua ruota proprio non ne ha voluto sapere di girare correttamente, in quanto mi ha segnalato un bellissimo errore del tipo "Il componente MCI32.OCX non è registrato correttamente. File non trovato o non valido". Purtroppo non ho il tempo materiale per cercare di risolvere il problema, mi sembra comunque giusto segnalartelo qui...

A.A.A....

Riceviamo e volentieri pubblichiamo: "Scusatemi per la duplice mail... Sono uno di quelli che compra il TGM al 80% per il Talent Scout e ogni volta che non è presente mi viene una fitta.
Sono uno dei responsabili di #gameprog-ita (address nella signature). So che conoscete già la pagina. Volevo sapere se ci segnalerete nel TS: ci farebbe molto comodo per raggiungere il nostro scopo, cioè riunire tutti i creatori di giochi italiani che singolarmente brancolano come pecore smarrite e non hanno un punto di riferimenti. La pagina preannuncia anche molti altri scopi, ma è inutile che mi dilunghi, lo si dovrebbe capire automaticamente. Scusate la poca formalità della lettera e del tempo che vi rubo, ma è un po' tardino (mi ci sto abituando come voi :) e non ho la testa per trovare le giuste parole (come è successo per quest'ultima frase). In web:
http://games.eden.it/gpi ovvero il primo sito italiano completamente dedicato alla programmazione, creazione e progettazione di un videogioco.
http://games.eden.it/gpi/PEUCK

JAVA TETRIS by NONSOPIU'CHI (java)

Quando si dice la sfortuna... Non ricordo più esattamente da dove sia provenuto l'archivio originale, molto probabilmente per posta elettronica, il fatto è che ho perso il messaggio originale e quindi non saprei più risalire alle generalità dell'autore di questo giochillo multipiattaforma. Innanzitutto, va detto che dei cloni di Tetris noi del Talent Scout non ne possiamo davvero più, negli anni passati ne abbiamo infatti visti sotto tutte le salse, ma, essendo questa la prima incarnazione in java, possiamo fare uno strappo alla regola: il tuo Tetris (lo riconoscerai sicuramente dalla foto) non è fatto male, ma ci sono diversi bacarozzi che ne danneggiano la giocabilità. In particolare 1) non mi è stato possibile dare i comandi da tastiera come giocatore 1, nemmeno cliccando una seconda volta sulla finestra come spiegato nel readme allegato e 2) l'applet s'inchioda non appena si passa a un'altra applicazione, il che non è bello in un mondo dove i sistemi operativi devono essere per definizione multitasking. Per il resto, carucco...



UNA SUITE MOLTO PROFESSIONALE GSM SOFTWARE

A dire il vero questi programmi ci sono stati consegnati lo scorso SMAU, e quindi appaiono su queste pagine con estremo ritardo. Perché tutto ciò? Si possono addurre due considerazioni: 1) lorsignori sono particolarmente sfortunati e 2) il qui scrivente Paolo Besser è una persona poco affidabile e decisamente non professionale. Siccome le risposta più giusta sarebbe 3) entrambe le cose, meglio soprassedere e venire immediatamente alla descrizione di quanto contenuto nel CD. Ora, al di là di alcune mappe/missioni per Starcraft e Warcraft II (di cui non parliamo, visto che come andiamo ripetendo ormai da anni NON sono argomento del Talent Scout), dobbiamo necessariamente registrare la presenza di alcuni programmi interessanti, alcuni piuttosto utili, altri abbastanza futili, ma tutti realizzati molto bene. Vediamoli nel dettaglio...

FATTORIA DEL PASTORE
Un solo tamagochi "Gli occhi del Pastore" non vi basta? Volete per caso costruirvi il vostro personalissimo allevamento di pastorelli elettronici in miniatura? Bene, la "Fattoria del Pastore" è proprio il front-end che vi serviva. Questo tool vi permette di raggruppare i diversi occhietti del pastore che scorrazzano sul vostro sistema e di amministrarli come meglio preferirete. Assolutamente inutile, ma imperdibile!

PROFESSIONALIZZATORE 7.0
Il noto programma atto a "professionalizzare" tutti i nostri documenti si arricchisce di un look grafico più aggressivo, dei menu in stile "Office 98", di una titlebar sullo stile di quelle del sistema operativo BeOS e di qualche bugfix qua e là. Per capire a cosa serve questo programma, scritto in modo molto ma molto professionale, ecco ripetuta la prima frase di questo boxettino tramite l'output del professionalizzatore: 'Il noto programma atto a "professionalizzare" tutti i nostri documenti si arricchisce di un look grafico più aggressiiiiivooooo, dei menu in stile "Offiiiice 98", di una titlebar sullo stile di quelle del sistema operativo BeOS e di qualche bugfix qua e là'. Fondamentalmente inservibile, ma assolutamente da avere!

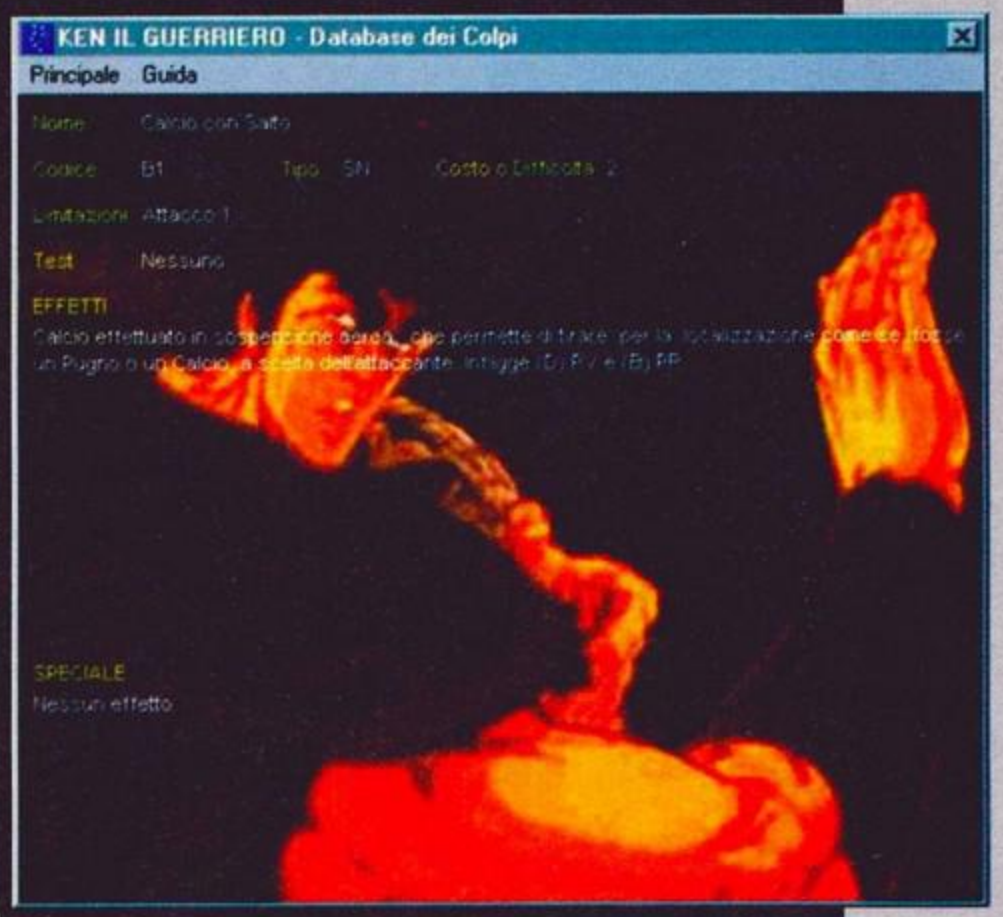
HEAVY PLAYER 2.03
Lo vedete il simpatico robottone sulla sinistra della foto? Bene, se io vi dicessi che balla, salta e si mette a piroettare al tempo della musica ci credereste? Che abbiate risposto positivamente o meno, avreste sbagliato comunque, in quanto è vero che il robot si muove e balla in maniera molto convincente (le animazioni sono spettacolari, oltre che divertentissime), ma purtroppo non è che riesca a stare molto "a tempo": d'altronde, gli algoritmi necessari a stabilire con precisione i battiti al minuto di un segnale sonoro in entrata sono davvero molto molto complessi, quindi è già decisamente spettacolare quello che è riuscito a fare Arvicora con questo piccolo, ma bellissimo CD player per i nostri PC. Da guardare assolutamente.

RPG BACKGROUND GENERATOR
La mia ignoranza totale in fatto di Giochi di Ruolo non mi ha fatto apprezzare appieno questo programma, di cui posso solo intuire marginalmente le potenzialità, ma non fa nulla. Il lavoro è ancora ampiamente "in progress" e quindi ci vorrà ancora un po' di tempo prima che io dia la mia valutazione finale. Nel frattempo, prometto di farmi una cultura, ok? In ogni caso, come lo stesso nome suggerisce, il programma in questione serve a creare i profili dei personaggi in automatico.

Della suite facevano poi parte anche la nuova versione 2.1di WinLotto (davvero molto utile, soprattutto di questi tempi che anche il mitico concorso nazionale è stato vittima di frodi...), che chissà mai potrebbe rendervi miliardari; Gli occhi del Pastore 8.0, versione in progress dell'ormai arcinoto "tamagochi bada enhanced" e alcune immagini su cui non ci pronunciamo, essendo esse argomento da Talent Art. La GSM software è reperibile presso il sito Internet http://www.geocities/area51/Lair/3919, il sito di Montepastore.

KEN IL GUERRIERO by DAVIDE LAMMARDO (Win9x)

Anche qui, lascio volentieri la parola all'autore del software: "Questo programmino senza pretese ha lo scopo di rendere la vita più facile ai tanti appassionati che si divertono a giocare con il Gioco di Ruolo di Ken il Guerriero (edito in Italia dalla Nexus Editrice) che sicuramente qualcuno di voi in redazione conoscerà. Senza dilungarmi troppo, il suddetto gioco possiede un regolamento dettagliato ma, a mio giudizio, nello stesso tempo macchinoso. Spesso e volentieri i combattimenti vengono rallentati enormemente, soprattutto quando bisogna consultare le regole specifiche di un determinato colpo di arti marziali (in pratica nel 90% degli attacchi). Considerando il fatto che i colpi sono moltissimi (essendo questi la vera attrazione del gioco) si perde un sacco di tempo nel cercarli.
La versione dimostrativa del programma che ho inviato consiste in un semplice database contenente alcuni colpi, richiamabili direttamente indicandone il nome o il codice di identificazione. Inoltre le caratteristiche dei colpi possono essere stampate in apposite schede per poter creare una specie di raccoglitore da conservare". A dire il vero, caro Davide, la versione che hai accluso dispone di un solo colpo in elenco, e cliccando sulle opzioni di ricerca mi è sempre apparsa una casella di errore che, ahimè, a parte il far apparire una bella X rossa per dirmi che c'era qualcosa che non andava, altro proprio non diceva. Insomma, non puoi pretendere che i tuoi utenti interpretino da soli quello che il programma vorrebbe dire loro! Davvero un po' troppo limitata come versione dimostrativa. A parte questo, mi piace molto il sistema di help che hai inserito (anche se dovresti essere un po' meno succinto) e l'aspetto che hai dato al programma. Infine, dovresti rendere il file .dat sfogliabile direttamente dal programma. Questo vuole dire che il database dovrebbe caricare da qualche parte i dati contenuti nel datfile e mostrare una casella di dialogo con tutti i colpi disponibili, magari ordinati alfabeticamente. L'utente potrà poi farli scorrere con i tasti cursore e selezionare quello prescelto con l'invio: così com'è strutturato adesso, invece, l'utente dovrebbe prima consultare il dat.file con un editor di testo e stamparsi le corrispondenze tra i codici e le mosse effettive. Il che, a mio avviso, vanifica del tutto le procedure di automazione per cui servirebbe il tuo programma.

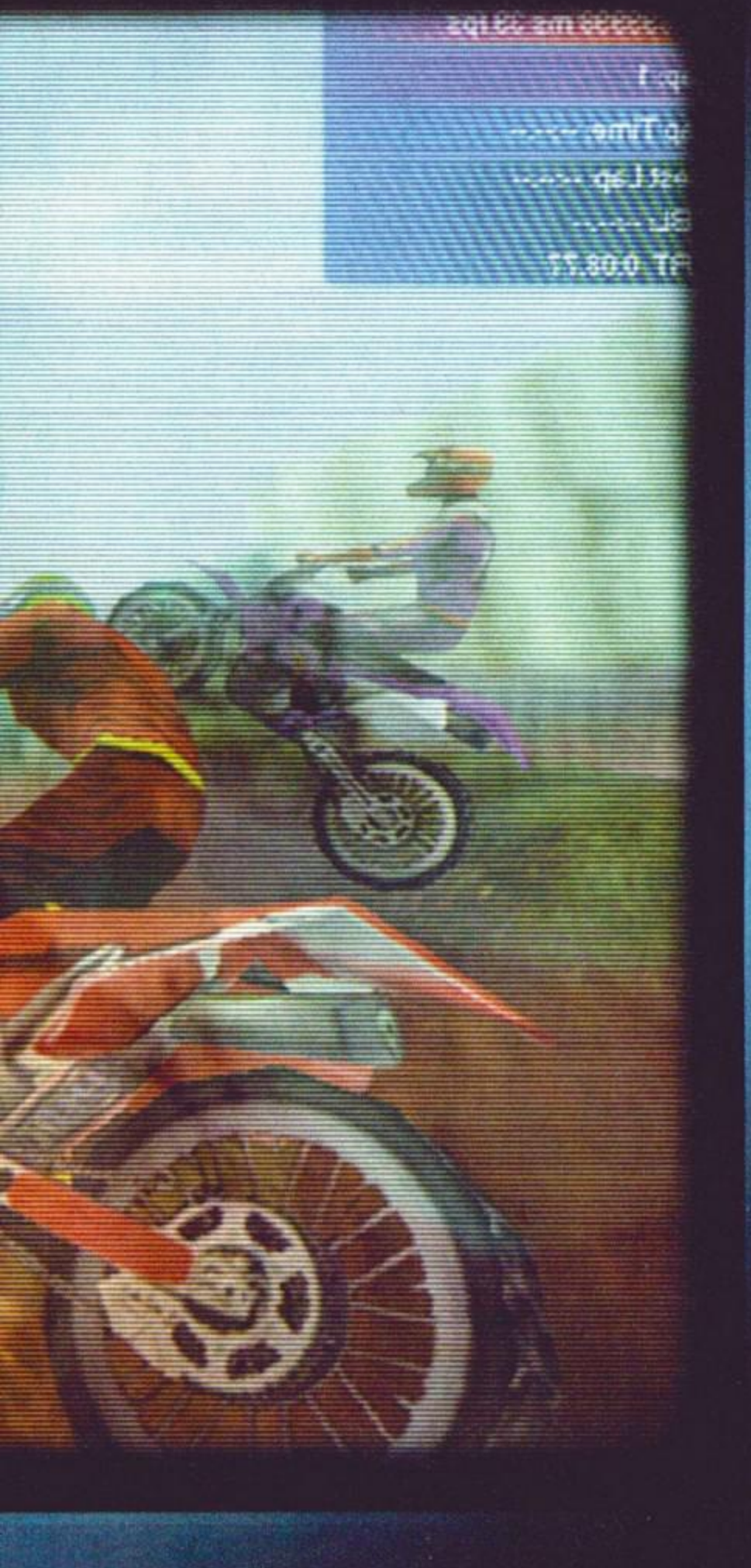


EPILOGO

Dubbi esistenziali mi attanagliano in un turbine di domane a cui non riesco a dare risposta. Guardo la scatola dell'ultima suite di Peter Norton e mi chiedo se anch'io sono "Y2K ready"... Non so, spero. Per adesso non vedo nulla di buono, ma dev'essere questo pessimismo cosmico che ormai mi segue come un barbagianni di nikazziana memoria. Poi in fondo che c'entra tutto questo con il TS? Boh, comunque sia TMB vi saluta dal fondo della sua amarezza. Paolone anche, ma almeno sembra un po' più allegro di me. Saluuuto.

END

REMPEN ● PARTNER. Tutti i prodotti nomi contrassegnati con ® e ™ sono marchi o marchi registrati della Microsoft Corporation.



Prendi il GIOCO per le CORNA.

Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).

Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware

ANNO 2 N.15

NATIONAL ARCHAEOLOGY

LA PRIMA RIVISTA NAZIONALE PER I VERI AVVENTURIERI VIDEOGIOCATORI

Siamo al dunque, è il momento di guardarsi alle spalle e tirare le somme. Ho fatto bene? Ho fatto male? Ho fatto? A queste domande preferisco siate voi a rispondere, io mi limito a ringraziare sentitamente per l'accoglienza e ad accettare con un filo di dispiacere l'ultima ora della festa, quella in cui solitamente ci si accomoda sulla poltroncina ad ascoltare le note finali della serata. Che, se è andata bene si chiude in compagnia, altrimenti si pesca dal mucchio il proprio cappotto, si volta le spalle e si consegna il bigliettino della consumazione.
A dire il vero, però, mi sento piuttosto come quello che saluta prima che le danze siano concluse e forse il fatto di sentire ancora urla e schiamazzi divertiti dell'allegra brigata che mi ha accompagnato in questo ultimo anno, al momento di chiudere la porta, dà un po' fastidio. Ma è così che va il mondo, ti giri... un attimo e...
...e trovi Petaflop che spedisce i cheat già pubblicati per il demo di Carmageddon 2; buona per l'impegno così come Daniele Praino da Torino che ne ha spediti di altri. Poi c'è l'argomento Tomb Raider 3: la giovinastra dal fisico appena accennato si rifà viva e Luigi e Marco Ferri le piombano subito addosso con un suggerimento, seguiti da uno stuolo di lettori con i codici; FBS dovrebbe aver provveduto nello spazio solle, che questo mese vede anche l'inedito ingresso del buon Duspa, il quale, con GP Legends, vuole dimostrare che alla sua età non proprio giovanile può ancora tornare utile. Certamente al pari di Lorenzo Galluzzo con alcuni codici per NFS 3, che mi danno l'abbrivio per un paio di annunci. Il primo è per Fulvio: Mortal Kombat 3 si trova sul CD numero 107, mentre MK 4 è finito sul National di Novembre; il secondo è rivolto a Davide Bonazzi e a tutti coloro che continuano a spedire cheat per Unreal (che si trovano in un file sul CD): STOP, ragazzi! Anche per quelli che richiedono Zero Zone (Giorgio Vanoncini) e Blindness, non appena... il mio successore avrà qualcosa in merito lo pubblicherà. Successore che, però, non si potrà avvalere della paziente e meticolosa aiutante che ho avuto io, per gestire le lettere – telematiche e non – di quelli che sono stati anche un po' i "suoi" lettori; grazie mamma! E grazie a voi, lettoracci.
Vi lascio con un sorriso, in compagnia del testo originale della Richiesta Assurda del Mese, per la quale tralascio nominativo ed estremi incriminanti (non credo che il diretto interessato tarderà a riconoscersi): "Leggendo sul numero 114 di "The Games Machine" l'articolo "il circo di Lara Togni" di pagina 83, riguardante la possibilità di spogliare la protagonista Lara Croft, si accenna a una bottiglia di 'Cointreau' che non sono riuscito a trovare. Mi sapreste indicare dove si trova tale bottiglia? Grazie molte."
L'archeologia si dedica alla ricerca di solle... non di facezie.
Se vi interessa la facezia l'aula di Banfa Libera del professor Simonetto è in fondo al corridoio...

Massimo "L'Anziano" Svanoni

È S.Valentino, ragazzi! Avete fatto il regaluccio alla donnina? No? Avete fatto bene, non dovete distrarvi dall'inviare solle e cheat a volontà (provati e riprovati sino a fusione dell'hardware), dato che FBS è più che disposto a rispondere al volo a tutte le richieste sensate – come ho fatto io cercando di arginare in via telematica diretta l'overload di questo mese rispetto allo spazio consentito – o stupide che riuscite a confezionargli (purché racchiudano il celeberrimo inventario, una descrizione del frangente in latino e qualche idea che credevate geniale, ma che sicuramente vi dimostrerà essere priva di fondamento logico). E dato che io e il Barone – che inizia a fare un po' troppo il ganassa – abbiamo gentilmente profuso aneddotica presso la vostra parentela, ora siete invitati a pretendere il tornaconto, dal momento che il suddetto Simonetto è provvisto di sorella in età da marito.
Xenia Edizioni - TGM Tips&SSSaluti
Casella Postale 853 - 20128 Milano
e per il rinomato popolo navigante tipsexol@galactica.it, che è una specie di indirizzo con messaggio subliminale per donzelle.

BARRAGE – IL BARRITO DEL BARONE

Siore e siori, Alessio Zurru!
Nella directory JUNK all'interno della cartella di Barrage è installato un file chiamato OPTIONS.DAT; usando un editor hex, balzate alla fine del file nel punto 414.
I tre byte che appaiono come 21 21 21 danno accesso ai primi due livelli dei sei che sono visualizzati nella selezione livello. Cambiate i tre Byte in FF FF FF per accedere a tutti i sei livelli.

BLOOD – SANGUE, SUDORE E...

E proprio perché era Natale, Babbo Natale (ossia un ignoto) è sceso dal comignolo della rete portandosi appresso questo trucco.
Verso la fine del quarto livello del primo episodio troverete un laghetto con un ponte crollato.
Per finire il livello vi basterà immergervi e prendere il passaggio a sinistra, ma se (dalla posizione iniziale) sparerete un razzo o una bomba contro il muro di fronte a voi, si aprirà un passaggio che potrà essere raggiunto saltando sulle colonnine che spuntano dall'acqua. Una volta nel passaggio immergetevi, seccate tutte le acciughe troppo cresciute che cercheranno di fermarvi e riemergete nella piccola caverna sul fondo. Ora vi troverete davanti a un riquadro con tre simboli dove inserirete (partendo da sinistra) il pugnale, l'occhio e la luna; così' facendo vi ritroverete in un livello segreto (ma non ditelo a nessuno!).

BLOOD 2: THE CHOSEN - ... SOFFERENZA

Fate parte della stirpe del GabuRRi e siete quindi degli efferati criminali che vagano per le strade bramosi di fare vittime? Bene, che aspettate allora a premere il tasto T e a digitare:
MPGOD Godmode
MPKFA Full Ammo, Armor, e energia
MPHEALTH Full energia
MPAMMO Full Ammo
MPARMOR Full Armor
MPCLIP Clipping
MPPOS indica la posizione
MPCAMERA sistema l'inquadratura
MPLIGHTSCAPE non saprei, penso sia la luminosità
Questi codici (reperiti dal buon Alessandro Tatti e da Della Giustina Davide in arte Enrico Pallazzo) sono uguali anche per Shogo, ma non scandalizzatevi, sono cose che capitano dal momento che la casa è la stessa.

BROKEN SWORD – SPADE SIRIANE (Xandro da Emailandia, Roma)

Il vecchio mattone della Siria. Scambia due chiacchiere con Arto, quindi con Nejo, chiedendogli di Arto e offrendogli la palla rossa. Rispondi affermativamente alla sua domanda, poi usa la stessa frase con Arto, torna da Nejo e parlagli di nuovo. Torna nel club e consegna la spazzola che avrai ottenuto dal manager, quindi fiondati alla toilette e recupera l'asciugamano dal porta asciugamano. Ora fuori a razzo e via alla bancarella di Nejo, che starà giocando con la palla. Colpisci il gatto, poi suona il campanello e recupera la statuetta rotta; passandogli il tessuto sopra diventerà perfetta per Duane, che sarà disposto a sborsare 50 dollari, Al club dovrai solo mostrare a Ultar la fotografia per convincerlo a portarti nel deserto, ricordandoti chiaramente di aggiungere i 50 dollari. Incontrandolo al camion gli offrirai l'asciugamano come sostituto della cinghia rotta. Ahhh... quanto sono utili gli asciugamani, un vero peccato che ti toccherà presto tagliarlo con un bastone!

CAESAR 3 – A' PIZZETTA È TRATTA

Sorvolando sulla storica frase che il Duspa pretende sia uscita dalla bocca dell'imperatore romano, un piccolo trucco da un anonimo Babbo Natale vagante su Emailandia; tutto quello che dovrete fare è andare nella cartella principale di Caesar e aprendo il file c3_model, cambiare il costo (il primo numero di tutte le cose che si possono costruire) a 1, così non dovrete più spendere 2000 sesterzi per poter comprare i forti ma ne basterà 1...
Ma le sorprese non sono finite e, insieme a un titolo già visto il mese scorso, ecco tornare un vecchio archeologo dell'Accademia, nientepopòdimeno che Stefano "The Sushiman" Pallicca dalla ridente cittadina di Viareggio, nell'altrettanto ridente provincia di Lucca (beato te, che hai una cittadina da ridereT).
Cliccando col tasto destro del mouse su un Well (che non è un bene ma un bacino idrico), si preme ALT+K per entrare nella modalità cheat, poi si preme ALT+V per vincere tempo zero, ALT+C per avere più soldi (questa gabola funziona solo se si hanno meno di 5000 Dn). Axel dalla rete aggiunge a sua volta che, una volta usati i trucchi sul bacino, non c'è più bisogno di ritornarci per adoperarli. E se lo dice il cantante dei Gun's Roses...

CARMAGEDDON – MA HA DECISO DI FARE LA PATENTE... (per tutti)

Fabio Ceserani ha deciso di farci un bel regalo, postando questi codici, dal momento che sono abbastanza richiesti e quelli vecchi funzionavano poco. L'idea è che durante la partita, con l'auto ferma, dovete digitare una delle seguenti paroline:
ILOVENOBBY: per avere i tanto amati pedoni nel mezzo della strada
RABBITDREAMER: forza di gravità pari a quella dell'amato pianeta Giove
RUSSFORMARIO: un bel raggio elettrico
GIVEMELARD: sesterzi
IGLOOFUN: motore con trucco
TRAMSARESUPER: i pedoni, una volta fatta conoscenza del vostro paraurti, non se ne vogliono più staccare
SPAMSPAMSPAMSPAM: i pedoni non possono più darsela a gambe (non c'è gusto)
IHAVESOMESPAM: forza di gravità pari a quella lunare
HAMSTERSEX: pedoni ciechi (davvero, qui non esistono remore...)
NAUGHTYTORTY: resuscita i pedoni (qualcuno doveva pur pensare a loro)
SUPERHOOPS: pedoni esplodenti (mo' si vendicano)
BUYOURNEXTGAME: sospensioni molli come la panza del sottoscritto (e se lo dice lui... NdBanfa)
CHICKENFODDER: rimbalzo a volontà
FUNNYJAM: pedoni centometristi
ISLANDRULES: cadaveri vesuviani
SMALLUDDERS: pedoni enormi
SPAMFRITTERS: riparazioni a babbo
GOGGLEPLEX: subacquea abilità
SPAMFORREST: freno a mano istantaneo

CARMAGEDDON 2 - ... E QUESTI SONO I RISULTATI

Dopo il primo non poteva mancare il secondo, sperando che i codici vadano meglio. Vanno inseriti durante il gioco (quindi provate un po' di tutto; macchina ferma, in movimento, capovolta, ecc...), quindi preparate le dita e pigiate:
TILTY = pinball mode
WATERSPORT = i pesci non vi faranno più alcuna invidia
LEMMINGIZE = pedoni stupidi
STIFFSPASMS = cadaveri mutanti
WOTATWATAMI = pneumatici ingrassati
SMARTBASTARD = per concludere la gara (ma che gara?)
MRMAINWARING = panico tra i pedoni (come se già...)
BIGDANGLE = affari mutanti con coda
WETWET = credit bonus
TINGTING = riparazioni a babbo
STOPSNATCH = attiva/disattiva il timer
MOONINGMINNIE = gravità lunare
CLINTONCO = questo ve lo lascio come sorpresa
FASTBAST = pedoni turbo
STICKYTYRES = gente che scala le pareti?!?
GOODHEAD = pedoni con i testoni stupidi
EVENINGOCCIFER = guida ubriaca
TIMMYTITTY = time bonus
ZAZAZ = annientatore di pedoni
POWPOW = questo è per gli avversari

CONGO – ALLA RICERCA DI BINGO BONGO (Antonio Giacoletti da Emailandia)

Ok, avventuriero dei miei stivali, vediamo di capire qual è il tuo problema. Sei entrato in una grotta, i tuoi occhiali dovrebbero essersi rotti. Come mai? Sarà mica il verso di un pipistrello? Proprio così, Batman è dalle tue parti. Voltati a sinistra e lo vedrai; toccalo e registra il suono con il tuo audio scanner. Quindi, voltati a destra e avanza per un paio di schermate per utilizzare lo zatterotto e balzarvi a bordo. Voltati basito a destra e recupera la stalattite dal soffitto, quindi voltati di nuovo a destra e avanza con la velocità di un Conan di un paio di schermate. Voltati di nuovo a destra e utilizza la fantastica stalattite per recuperare la roccia dalle parti del marchio rosso a forma di X. Voltati e usa lo zippo sulla fuga (no, Bossetti, buono, hai capito male...) di gas per uccidere la bestiaccia. Ora, alla tua sinistra, avanti di una casella, dovresti vedere un piedistallo. Risolvi a razzo il puzzle (la chiave è nella sezione con il grande lucchetto a forma di mano nella caverna). Adesso non ti rimane che tarellare dritto per un paio di caselle e usare la registrazione di Batman per rompere il cristallo in tanti di quei pezzi che neanch'io so come. Amy, finalmente, si paleserà e... beh, il resto te lo devi giocare. E se non ci riesci da te, ti sfido a braccio di ferro!

CRUISE FOR A CORPSE (Monica Balducci da Cesena – FO)

Qui in Accademia, nel pieno dei lavori in corso, la tua lettera è stata ben accolta e il boccale di champagne per la tua sete era già pronto.
Intorno alle 11.50 avrai sicuramente parlato con Susanne, ma, al suo rifiuto, dovevi insistere servendole un drink a base di whisky. Ora - intorno alle 12.00 – non avrà più problemi a parlare e potrai chiederle delle ambizioni di Tom, sposatosi forse per convenienza e della prescrizione medica, che si rivelerà essere una cura per la vecchia Agnes, andata ad abitare con la famiglia Karaboujan poco prima di morire. Riguardo a Return to Ringworld, dovresti essere un po' più particolareggiata, dato che il materiale che possiedo a riguardo è un po' confusionario.

DARK EARTH – PESTE E MESTIZIA (Giulio da Stretto – Messina - e Antonio da Bologna)

Per il terzo frammento della chiave avete due possibilità: o vi recate nelle prigioni della caserma o aspettate di andare a trovare Leona (la misteriosa donna che vive nei territori all'esterno della città). Comincio a illustrarvi il primo sistema e più avanti, quando sarà il momento, vi indicherò anche la seconda soluzione. Come dicevo, per prima cosa dovete raggiungere le prigioni della caserma (dalla balconata al primo piano, la porta a destra), sconfiggete la guardia, impadronitevi della chiave che ha in una delle tasche e usatela per aprire la cella di destra (quella dove era tenuta segregata Kalhi). All'interno dell'umida stanza troverete uno degli uomini di Sordos che non esiterà ad attaccarvi: sconfiggete anche lui poi cambiate atteggiamento (con il tasto TAB passate in modalità oscura), date un calcio alla branda e raccogliete il pezzo della chiave di cristallo che cadrà a terra.
Usate nuovamente la piattaforma per raggiungere la parte bassa della città, fate attenzione al brutto ceffo che trovate a sinistra (potrebbe attaccarvi) e recatevi dalla donna con il carretto. Lei non c'è più ma i suoi oggetti sono ancora lì: frugate per trovare del cibo. Spostatevi allo zufolo d'argento, assistete al dialogo fra Kalhi e l'altra ragazza, accettate il cibo che vi viene donato, poi superate l'arco sul pontile. Finalmente vi troverete faccia a faccia con Dhorkan (notate che stava per aprire il misterioso portale), sconfiggetelo e raccogliete gli oggetti che aveva addosso: una tessera di metallo, un frammento della chiave, una moneta e una spada. Se adesso avete tutti i componenti della chiave, richiamando l'inventario l'assemblerete automaticamente.
E luce sia, anche su di voi.

DETHKARZ – BELLA IL CLAUDIO

Il Todesssssschini, reduce dalla sua prima trasferta, ci offre invece – direttamente dalla Beam – i codici di questo Dethkarz, gioco snobbato dal Barone Bossetti, il quale ormai snobba tutto quello che non sappia di cubano o non gli estorca vagonate di denaro (pesante, questa... NdSS).
Premete contemporaneamente SHIFT + CTRL + C nella schermata principale per attivare i cheat tra le opzioni, quindi nella schermata dei cheat digitate:
GLOBAL – tutti i tracciati saranno selezionabili
DEV 6 – tutte le auto pure
RACE CORPS – tutte le stagioni non saranno da meno nel campionato
TODESSSSCHINI – tutti i redattori bergamaschi
Grazie Claudio, passa pure in Accademia a ritirare il premio Redattore D'Oro, che ti spetta dopo questa buona azione...

DRAGON LORE 2 – SETTE LANCE PER SETTE FRATELLI (Andrea Rivera, Canelli – AT)

Bella Andrea, non sei stato molto preciso nell'indicare il punto esatto... Torneo delle Sette Lance? Poniamo sia così; esci dall'arena e lanciati alla fontana, dove parlerai alla donnina, promettendole di parlare a suo padre. Ora dovrai cercare Nenisma nel suo negozio e chiederle dei goblin e del Labirinto Perduto; ti sentirai rispondere che è accessibile solo di notte. Torna all'Araldica e parla all'araldo, quindi sgambetta sino alla fontana dove dirai alla donnina di aver fatto il tuo dovere; avrai ottenuto una nuova alleata. Insieme a lei lanciati dall'alchimista e chiedigli della pergamena, ora finalmente accetterà di parlartene. Recuperala dal muro a lato dello scaffale sul retro e leggila con un incantesimo apposito, quindi rivolgiti di nuovo a Dihcar, che ti parlerà del tipo strano con il mantello (che sia Sephiroth?) e poi... beh, datti da fare. Riguardo a Monkey 3 avrai trovato la risposta che cerci sulla solla nel CD di Gennaio.

DREAMS TO REALITY – SOGNI PSICHEDELICI (Daniele Catoldo, Torino)

Sei arrivato sull'Isola del Vento e dopo aver raccattato la seconda nota dal secondo gnomo (devi volare lungo il bordo sinistro dell'isola sino alla seconda porta dal lato opposto a quello in cui sei giunto) alla tua sinistra, sei uscito ed entrato nella stanza musicale. Vedo che non hai avuto problemi ad attraversarla e così devi fare e, una volta dall'altra parte, devi darti da fare di nuovo con il surf: in questo caso la velocità non conta, ma devi mettercela tutta per non impastarti sulle pareti. Ora raccatta l'arco, fila verso la balena volante (ma che gioco è?!?) e salta sulla stessa; nel famoso canyon devi tarellare il più possibile, infischiandotene delle pareti e del fatto che ti possa impastare da qualche parte: CONTINUA AD ACCELERARE!
Quanto alle altre isole devi descrivermele perché ti risolva i problemi, mentre riguardo alle curiosità ti posso dire che il dominio PSX è destinato a permanere per un semplice motivo: con la scatoletta Sony pigi un tasto e giochi, a differenza del picchio, dove ti occorre prima fare le raccomandazione a Windows e via di questo passo. Del resto su PSX le avventure non sono popolarissime, anche se il nuovo Discworld (che ti consiglio in anteprima) finirà su entrambi i formati. Infine, il personaggio che ha incastrato Roger Rabbit è lo stesso in grado di stabilire il gioco dell'anno in senso assoluto, ma non posso certo rivelartene l'identità, non credi?

FALLOUT 2 – ESADECIMALE POSTNUCLEARE

Oltre ai soliti complimenti di rito (peraltro meritatissimi) Carlo Caucci propone un trucchetto semplice semplice per aumentare i punti delle caratteristiche del proprio personaggio in Fallout 2.
Innanzitutto bisogna creare un personaggio nuovo e poi salvarlo immediatamente senza effettuare alcuna modifica con il nome voluto. Poi basta aprire il file *.cgd creato, nella directory Data di Fallout2 con un editor esadecimale (l'Hedit va benissimo ed è facilmente scaricabile sulla rete) e modificare l'ultimo valore della riga 000001a4, che dovrebbe essere 05, in 23 e il gioco e' fatto!!!
Ora si deve solamente ricaricare il nostro simpaticissimo personaggio e settare tutti valori caratteristici al massimo!!!!
Alex La Spada è svenuto per l'emozione.

FIFA '99 – CHI HA PAURA DI FIFA?

Nonostante le banfe di Max nell'editoriale, la punta di diamante della EA Sports non sembra aver fatto vittime illustri in redazione e se persino il fedele Ghisla l'ha accantonato sullo scaffale un motivo ci deve pur essere. I veri tornei si fanno con il nuovo Winning Eleven 3 Final Edition per PSX e non ci sono palle di cuoio che tengano. Comunque, tornando a FIFA, c'è un problemuccio: Ronaldo? Dove sta Ronaldo? Quelli della EA sembrano averlo dimenticato, in realtà c'è un problema di licenze; laddove non arrivano gli accordi, ci pensano allora le gabole; controllate nella nazionale brasiliana, dovrebbe esserci un campione sconosciuto di nome G. Silva con la maglia numero 8: cambiatene il nome in Ronaldo e – voilà – il tanto agognato giocatore farà la sua apparizione anche tra le fila dell'Inter. Per la felicità dei due affezionati lettori (cresciuti con TGM e Topolino) che l'hanno scoperto, Claudio e Flavio Maruffa da Nettuno (ROMA).
Poi c'è una piccola curiosità: vincendo una coppa col Brasile in difficoltà professionista si attiverà la squadra Atlanta Attacking Team, almeno stando a quanto sostiene Alessandro "RTWC" Tatti, il quale, pur di non provare il trucco si è rotto braccio e mano destra. Buona guarigione!

FORMULA 1 '97 – KARTODROMO EDITION (Fabio Ceresani, Macerata)

Ok, i trucchi che proponeva Francesco il mese scorso sono tornati immediatamente utili; sono da in inserire al posto del nome del pilota nella modalità Grand Prix:
Musica di sottofondo e nuovi effetti speciali - Swap Shop
Visuale dall'elicottero - Zoom Lens
Grafica di Murray & Martin - Box Chatter
Piovono rane al posto della pioggia - Cats Dogs
Altre quattro piste - Billy Bonus
Grafica Virtuale VR - Virtually Virtual
Gomme ExtraBig (Pneumatici) - Little Weelz
Corsa alla WipeOut 2097 - Pi Man
Da notare che la prima parola va sulla prima riga, la seconda sulla seconda riga, quindi non telefonatemi disperati, lamentandovi presso l'incolpevole Duspa per qualche anomalia...

HALF LIFE – METÀ SOLUZIONE (di tutti un po')

Ok, ragazzi credevo di essere stato chiaro, ma soprattutto credevo che HL fosse un titolo giocato esclusivamente da gente che aveva masticato Quake sino a ieri, e a tutta risposta la mia casella è stata invasa da richieste del genere "qual è il solito tasto?" e altre amenità del tutto simili (tipo problemi con il collegamento, eccetera). Adesso riassumo quello che dovete fare a puntino, mentre per i codici da inserire rivolgetevi al numero scorso.
Create un collegamento all'eseguibile (quello con l'estensione EXE e il logo del gioco) cliccando sullo stesso con il tasto destro, trascinando il puntatore del mouse su uno spazio vuoto della cartella, quindi selezionando l'opzione "crea collegamento". Ora cliccate sempre con il tasto destro sul collegamento e selezionate "proprietà". Sotto la voce "collegamento" dovreste a questo punto trovare una lunga stringa composta dalla path del gioco più il nome dell'eseguibile (ossia hl.exe). Portatevi con il cursore dopo quest'ultima parola e aggiungete i suffissi " – dev – console", quindi salvate. Nel menù principale dovrebbe apparire ora un tasto "console"; cliccandolo dovrebbe fare la sua comparsa la console nelle quale inserire le paroline che vi ho segnalato la volta scorsa. Altrimenti, entrate nel percorso di addestramento, premete "\" (il famoso tasto solito), digitate "/sv_cheats 1" seguito da Invio. Quindi premete una volta ESC per tornare

al menù principale e iniziare la nuova partita o caricare una precedente. Ora potrete lanciarvi con uno dei quattro cheat iniziali (GOD, NOCLIP, NOTARGET, FLY), mentre per ottenere oggetti, armi e munizioni dovrete tornare al menù, iniziare una nuova partita e digitare i famosi codici dalla console. Tra gli altri un saluto a Valerio "SNAKE" Valsecchi di Milano.
Un anonimo (oppure ho smarrito il nome?) mi chiede da Emailandia come fare nel livello "Power Up" ad attivare il track power. In questo caso non posso che chiederne al professore in fondo al corridoio. "Per il track power" – dice lui – "dovrai imboccare il passaggio nell'atrio col mostro e, giunto ai due enormi pilastri antistanti i controlli, lascia che il nemico ti segua e abbassa la leva quando sarà tra loro... In questo modo attiverai il treno ed eliminerai il bestione!"
E se lo dice lui, vuol dire che gli si può chiedere anche una seconda spinosa questione, sollevata da Riccardo Gallotti sempre da Emailandia e cioè quella del mostro del silo D (secondo il lettore): "Il mostro verde nel Silo B (allora, qual è il silo? NdXAM), ahahahaha, questo è il pezzo dove si bloccano tutti (o quasi). In realtà tu non hai attivato il sistema d'aerazione, bensì hai acceso solo la ventola. Per farcela ora buttati in quest'ultima e, arrivato al soffitto chiuso dalle assi, spaccane qualcuna, introduciti nei condotti e abbassa i due interruttori: quello dell'aria e quello del combustibile!". Come vedi lo hai reso felice e lui ti ringrazia per aver avuto la possibilità di darti questa rispostona (a proposito, simo, hai colto il titoletto?).

HERETIC 2 – LE CHIAPPE DI FBS

Se pensate che il sedere di Corvus non sia quello di FBS (e Giorgio Michele sembra confermare), ma non avete le carte per dimostrarlo, eccovi qualche sano codice dallo zio Alessandro Tatti. Dopo essere entrati nella console, premendo tab, digitare:
playbetter - god mode on/off
twoweeks - powerup on/off
meatwagon - uccide tutti i mostri esclusi i boss
victor - uccide tutti i mostri
angermonsters - mostri inkakkiati di brutto
crazymonsters - mostri assetati di sangue
kiwi - clipping on/off
showcoords - coordinate della posizione
weapprev - arma precedente
weapnext - arma successiva (utilissimi questi due...)
spawn - crea uno dei seguenti oggetti (che vanno digitati di seguito)
item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

HEXEN 2 – CHIAVI E MULINI (Marmalade Boy da Roma e Rough da Napoli)

Saluti a voi, manga-maniaci, io personalmente conosco di vista Evangelion, poco Gundam e tanto VGA, che all'epoca ho adorato; ora, però, quel bifolco del RED si è rinchiuso dietro una cortina di mestizia e non passa più nulla, per cui sono costretto a impigrirmi nell'ignoranza in attesa che un evento imprevisto mi consegni tra le grinfie il prossimo... il prossimo... diammine, non mi ricordo neppure il nome dei manga sentimentali. Vabbò, veniamo alla chiave del mulino.
Inoltratevi nell'armeria (il locale con le spade e i vasi, tenetene a mente l'ubicazione che ci si dovrà tornare), spaccate l'anfora gialla a destra e sulla parete noterete uno strano simbolo... Colpitelo con la spada e farete aprire un passaggio segreto che porterà a una balestra gigante: salendo sulla piattaforma potrete comandarla a piacimento uccidendo tutti quanti e devastando la vecchia torre; al suo interno un teletrasporto! Prima di balzare giù dal balconcino e raggiungerlo, fate ritorno alla camera con le spade e salite la rampa per il controllo del ponte levatoio. Abbassate la leva e poi proseguite pure col vostro primo intento: usare il teletrasporto della vecchia torre.
Entrati nel fascio di luce bianca sarete sbattuti in un piccolo antro dove vi sarà la chiave del mulino. Balzate in acqua, nuotate seguendo il passaggio a sinistra e vi ritroverete nel fossato di partenza, ora sormontato dal ponte levatoio! Ok, ora a BLACKMARSH e da qui al mulino (THE MILL). E la prossima volta comprate il TGM con CD, che la solla era là ad attendervi...

LARRY 7 – UOVA SPECIALI

Qualcuno mi chiedeva delle UOVA di Larry; ecco qualcosa che potrebbe interessare.
Andate all'entrata della biblioteca e cliccate sulla marmotta, scrivete una nuova parola che è MUNGERE fatto questo entrate nel camerino delle Juggs (le cantanti) e godetevi lo spettacolo.
ATTENZIONE: il trucco sarà valido solo se munta la finta marmotta apparirà in alto a sinistra dello schermo un piccolo uovo multicolore. Un saluto a Emanuele e Jacopo Cingolani da Emailandia.

LULA – LA DONNA SESSUALE

E, per tutti quelli che mi chiedevano dritte su Lula, ecco qui alcune dritte sul 1° livello, confezionate da Emanuele e Ioselito Labruzzo, un paio di mattacchioni che dopo aver rivisto in videocassetta il vecchio Porky's, hanno deciso di mettersi in attività.
1) Dopo aver preso i documenti falsi , non prendere mai i soldi delle royalty delle videocassette. Consegnandone almeno 100 si potrà partire con un buon margine di vantaggio nel secondo livello. Infatti dopo questa piccola operazione che richiede molta pazienza il conto salirà a circa 800.000$; un buon gruzzolo se si pensa che il tetto del 1° livello è fissato a 50.000$.
2) Se Lula fa i capricci e vuole un gioco porno bisogna sempre comprare contemporaneamente : gioco sado e orsacchiotto di lusso. Facendo ciò eviterete di dissanguarvi nel tragico tentativo di accontentare Lula .
3) Quando l'albergatore vi chiederà di pagare l'affitto, aumentato nel frattempo a 1400$ a settimana , pagatelo solo per un giorno (250$). Dopodiché recatevi al posteggio dai simpatici omaccioni che dopo aver accettato la vostra massima offerta (1000$) in birra, saranno lieti di massacrare l'albergatore rendendolo inoffensivo per 10 giorni circa (più delle 168 ore dichiarate dai teppisti).
4) Per arrotondare i vostri guadagni sparate al simpatico uccello che apparirà puntualmente alle ore 10 a.m. e alle 5 p.m.. Molto spesso sarete premiati con 500$.
5) Tenete ben presente che il distributore rimarrà aperto 24h su 24h.
6) All'inizio comprate una macchina fotografica , poi appena potrete permettervelo, acquistate una videocamera e un riflettore (i più costosi, ma ciò farà aumentare i vostri guadagni).

MOTOCROSS MADNESS – BENELLONI NEL CIELO

E per quelli che dovessero avere il cuore centauro del gattone (una volta lo ero anch'io, sapete? Ma mi accontentavo di un garellino e, quando cedette la forcella anteriore, passai al leggendario benellone a marce; difficile trovare motorino più marcescente...), Leonardo "Megabyte" Rossi da Emailandia ha ben pensato a un bel trucco o, per meglio dire, uno sfizio per questo giochillo di mamma M$. "Dunque, prendete una bella rincorsa, andate verso il "confine" del livello (quella specie di scogliera altissima APPARENTEMENTE invalicabile) e buttate tutto il vostro peso in avanti. Se avrete la velocità adatta e se prendete anche un punto meno scosceso del solito vi ritroverete in cima alla scogliera. Adesso continuate verso "l'infinito" e godetevi lo spettacolo!! La prima volta che l'ho fatto, sono quasi saltato via dalla mia sedia!!!"
Non c'è che dire, una testimonianza da varietà televisivo...

MYTH 2 – UN MITO DI VIAGGIO

Questo è veloce veloce, come il viaggetto di 18 ore (ritorno compreso) che ci si doveva sorbire per assistere alla presentazione del gioco; mai come in questo caso i passaporti dei redattori sono spariti ('sti fetenti... nessuno che voleva andare a Chicago! NdSS)! Tenendo premuti SHIFT quando si clicca su Nuova partita si avrà accesso a tutti i livelli. E bella Alex Tatti.

NAM – LO XAM SALUTA, EVVIVA LO XAM (per qualcuno che li aveva chiesti nel passato)

Adesso non è che posso stare a ricordarmi tutto (e non è che siamo qui a giocare), quindi chi si sente chiamato in causa ringrazi con cortesia. Provate a inserirli alternativamente nel menù principale o durante il gioco.
NVABLOOD - abilita le armi in toto
NVACALEB - invincibilità
NVADUKE - E da chi arriva il motore grafico? Piccolo omaggio al duca
NVALEVEL### - per saltare al livello di cui indichi il numero (es. 302: episodio 3 del livello 2)
NVAMATT - appizza la radio
NVARATE - per mostrare il frame rate
NVASHOWMAP - indovina
NVAUNLOCK - disabilita ogni serranda

NFL BLITZ – ALL'HOTEL RITZ?

Sempre da Alessio Zurru ecc. la lista dei codici che faranno felici Mirko, l'unico omino redazionale che pratica football a livello professionistico da una decina d'anni.
Innanzitutto fate tre giri completi prima (con il controller che userete in gara) nella schermata pre-gara. (legenda: il primo è il tasto turbo, il secondo è il passaggio, il terzo è il salto, poi viene la direzione, dove R sta per destra e L per sinistra. Es. 021R significa 0 volte il tasto turbo 2 volte il tasto passaggio, una il tasto salto e poi a destra)
(*)=richiede che ambo i giocatori siano d'accordo.
021R – aumenta la barriera (*)
200R – teste grandi
203R – squadra grandi teste
141R – squadra grandi giocatori
310R – squadra di bambini
050R – palla grande
102R – chiama il ricevitore nascosto
555R – gioco con tempo piovoso
222R – gioco in notturna
123R – squadra senza teste
223R – abilita distanze infinite
423R - Super passaggio (*)
012D - No CPU assistenza (*)
423D – nessun parametro casuale
314D – opponenti intelligenti computer
001D - % di scorrettezze in gioco
111D – modo torneo a due giocatori
525D – tempo nevoso
522D – chiamata non identificata
312U – aumenta l'attacco
421U – aumenta la difesa
233U – aumenta tutti i parametri della squadra
045U - Super Blitz
514U – Turbo infinito
151U – niente lanci lunghi
344U – niente intercettamenti
210U - niente firstdowns
040U – teste enormi
010U – colpo in ritardo
555U - Hyper Blitz (*)
433U – Invisibile
111U –azzera il modo torneo (*)
444U - Super Blitz (*)
500L – spegne lo stadio
115L – niente selezione giocatori(*)
250L – passaggio veloce
032L – corsa con il turbo veloceeeeeee.
404L – aumenta velocità(*)
312L – aumenta il bloccaggio
211L – lancio fuori dei confini
123L – super meta
321L – niente teste
212L –tempo sereno
333L – ricevitore invisibile

PANDEMONIUM 2 – I LIVELLI DEL CAOS

Lettieri Valerio da Napoli ha ben pensato di non restarsene con le mani in mano e, terminato il suo gioco preferito, ha deciso di inviarcene i codici, per ognuno dei 18 livelli. Come fare a non basire?
1 EMIAGCAI
2 LKABIIEA
3 AEAABIIG
4 PGECGBBA
5 FPCBOCCI
6 AJAIDJAM
7 GCKAOCDI
8 AJAIDIJA
9 AKAJDIJC
10 LOBBJIEI
11 FNCAODBK
12 FPKEODCC
13 OAECGCLB
14 MCECGCDJ
15 GDCAOCDK

16 AFEIDIIB
17 LIBBJIDA
18 OIECHDEJ

POWERSLIDE – COME CERCARE I PROPRI CHEAT

Per rispondere al Nick che domanda disperato come raggiungere l'ingresso della miniera nel circuito desertico, ecco da Frunze tre metodi per cuccare altrettanti cheat in PowerSlide.
Nel 1° circuito (quello desertico, appunto) bisogna girare tutto attorno al massiccio che abbiamo sulla dx alla partenza. A un punto noterai una leggera salita. Da qui con un poco di c... ehm fortuna, arriverai proprio sull'entreè, che però è sigillata. Qui sopra sta scritta la prima gabolilla.
Nel 3° circuito dopo il via si nota in alto una specie di funivia. Si deve salire sulla tettoia della porta in acciaio sulla dx poi procedere lentamente e, fatta la prima curvetta, ALT! Ora c'è un breve rettilineo. Parti in quarta poiché la funivia si interrompe e si deve saltare sulla continuazione. Se ce la fai allora arrivi in fondo, entri nel buco ed ecco...TADA'? La solla è lì per te!
Nel 5° circuito è facile. Entrato in una galleria (una delle tante... e chi si ricorda...) sui lati ci sono degli anfratti illuminati di azzurro... in quello di sx potrai leggere il terzo cheat.
Purtroppo la seconda e la quarta pista hanno ancora avuto la meglio ma non per molto... mentre le altre le devo ancora sbloccare (eccheccavolo! Ci gioco da due giorni! E per poco più di venti minuti!).

REAH – IL TAGLIO AL RED (donnina disperata e ometto imbruttito)

La solla era già stata preparata dal RED per il mese scorso, poi per ragioni di spazio è stata tagliata, gettandomi nel panico, dal momento che avevo polverizzato tutte le lettere riguardanti Reah. Ora come ora, se non la trovate su questo numero (ci sono problemi con la pubblicazione di TR3 – decisamente più importante – e la suddetta avventura funge da riserva), è probabile che potrete leggerla sul prossimo CD. A ogni modo, vediamo di risolvere questa nuova richiesta, ossia il puzzle delle 6 tavole con tanto di pietre; la precisione era davvero scarsa, quindi sono costretto ad andare a tastoni.
Siete appena giunti sulla torre di cui l'alchimista vi ha parlato?
Quassù potrete finalmente impadronirvi della pietra magica che vi permetterà di creare l'oro. Per farlo sarà sufficiente che vinciate una partita contro l'alchimista a un simpatico giochino: ognuno dei 2 deve scegliere se prendere la prima, le prime 2 o le prime tre pietre che magicamente si disporranno sul tavolo davanti a voi. Vince chi riesce a prendersi l'ultima, e non è tanto difficile: basta sempre fare in modo che il vostro avversario si trovi a dover scegliere sempre fra 4 o 8 pietre.

SAM&MAX – O XAM & MAX? (Mariano D'Amore, Napoli e Giuseppe Castini, Cosenza)

Come fare a rintracciare Shuv-Oohl? Probabilmente (siete stati poco precisi, cari miei) non avete ancora trovato il vortice; per farlo, dovrete raccattare un indizio al campo da golf. Una volta raggiunto il posto, prendete il raccoglipalline gettato nel cestino, scendete sulla passerella e dirigetevi al campo. Finita la rissa con Lee Harvey, la guardia del corpo di Conroy Bumpus, troverete Max bloccato su un'isola oltre lo stagno dei coccodrilli.
Scambiate il secchio di palline con quello dei pesci e tentate, lanciandoli agli alligatori, di creare un passaggio per l'isolotto (selezionate con la bandierina il luogo in cui vorrete gettare il pesce e poi premete 'Swing' quando vorrete tirarlo). Arrivati dall'altra parte aprite la porta di vetro che tiene intrappolato il vostro compare; Max vi donerà l'ennesimo ciuffo di peli di Yeti e vi farà notare una porta segreta (l'avrete fatta aprire nella foga di liberare il coniglio). Spalancandola prendete la palla di vetro. Osservandola apparirà l'ennesimo posto: il Vortice del Mistero, oltre una delle porte potrete trovare il vostro amato personaggio.

S.C.A.R.S. - ISSIMO

Ma il gioco è veramente scarso oppure era una banfa del redattore di turno (che adesso non ricordo, ma sarà stato sicuramente infimo)? Infilatevi – con l'aiuto di MAstRO LiNdO, la buon'anima che ha spedito il tutto, dimenticandosi la traduzione – nell'opzione password quindi con F1/F2 digitate una delle seguenti parole, che abilita differenti auto o tracciati:
1. GLASSX
2. ROCKYY
3. ZDPEAK
4. XPERTS
5. DESERT
6. RATTLE
7. RUNNER
8. MYSTER

SHADOW WARRIOR – GUERRIERI TOSCANI (Matteo Del Carlo, Viareggio)

Via, Matteo, io non sono un pecoraio (senza alcuna offesa per la categoria, sia chiaro), ma un docente d'accademia, con qualche propensione per la pratica archeologica; voglio dire, scavare tra giochi sepolti e cose di questo tipo...
Comunque, per attivare i codici di questo rossissimo giochillo, pigia 'T', quindi digita:
SWCHAN - God mode
SWGIMME – tutti gli oggetti
SWGREED – abilita tutti i cheat
SWSAVE – salva la mappa attuale come SWSAVE.MAP, editabile tramite l'editor
SWTREKxy – zompa al livello y, episodio x
SWRES - cambia risoluzione
SWSTART - riavvia il livello
SWGHOST - clipping mode
SWMAP - automapping
CONFIG - mostra "help config"
SWTRIX - attiva Bunny Rockets w/ Rocket launcher
WINPACHINKO – per vincere il pachinko di conseguenza un oggetto
SWNAME – nel gioco multiplayer per cambiare nome
SOUNDx – suona il file sonoro 0-999 (x=file sonoro)
SWLOC – la prima volta mostra il frame rate. La seconda, mostra la locazione all'interno del livello.

SIN – DAJE AL CHEAT

Ancora roba per Sin, ma io lo so che a voi fa piacere perché siete bambocci sanguinari, quindi accolgo il buon Franzi Rossano di Vobarno (BS) il quale dal canto suo incarna la saggezza, in quanto declama orgoglioso la più ferrea astensione da qualsiasi codice reo – a detta sua – di far smarrire con l'impegno anche il divertimento. E io – colpo di scena proprio sul finale, proprio come ogni buon giallo che si rispetti – non posso che schierarmi dalla sua parte, sebbene la posizione che sto per lasciare mi abbia imposto di viaggiare spalla a spalla con centinaia di gabole assortite.
Accedendo alla console (tasto \ ) digitare:
wuss - tutte le armi
superfuzz - god mode
nocollision - no clip mode
wallflower - no target
spawn magnum - magnum
spawn shotgun - shotgun
spawn assaultrifle - assaultrifle
spawn rocketlauncher - rocketlauncher
spawn sniperrifle - sniperrifle
spawn heligun – un bel cannoncino direttamente dall'elicottero
spawn reactiveshields – scudi reattivi
spawn rockets – razzi a profusione
spawn coin - money
spawn health - sssssalute
spawn cookies – pacchetino di biscottoni
spawn lensflare – effetto luce anziano

STREET FIGHTER 0 – AKUMA JETTA 'A PASTA

Veloce veloce sempre da Mastro Lindo. Portatevi su RANDOM nel menu di selezione dei combattenti e premete quanto segue:
1. 3 volte il CALCIO tenendo premuto il PUGNO - "AKUMA"
2. 3 volte il PUGNO tenendo premuto il PUGNO - "M. BISON"
3. SELECT tenendo premuto il PUGNO - "DAN HIBIKI"
Fate però attenzione a selezionare il colore normale quando operate.

SYNDICATE WARS – SPAZZATURA E NOIR (Max e P.J.)

Il gioco in effetti è di quelli vecchi e tosti; ricordo ancora che in quel periodo il buon FBS era solito circolare con un sacchetto della spazzatura adattato a mo' di cappotto, poi ha fatto i soldi e ha preso quello in pelle...
Inserite come nome della squadra POOSLICE, poi cancellatelo e inseritene uno a piacimento. Durante il gioco, premete ALT+C per terminare la missione, Q per avere tutte le armi e SHIFT+Q per avere agenti molto più resistenti.

THE X FILES – ALIENO O ALBINO?

Una curiosità, da Alex Tatti. Tenendo premuto SHIFT mentre si clicca sull'icona Load/Save si avrà un maggior numero di salvataggi durante la partita. Quando appare la parola Welcome al computer di Willmores fare doppio clic sulla "o" per saltare l'inserimento della password. Salutatemi l'alieno.

TIMEGATE – VACCA BOIA (Aldo Mina, templare esausto da Emailandia)

Eh sì, caro il mio Aldo, templare spavaldo, dopo aver bruciato le corde, devi darti da fare con le mani! Non è che sarà un problema di tempistica? Mi spiego, devi far ruotare verso destra la ruota per liberarti non appena il losco figuro se ne sarà andato; poi dovrai fare fuori a razzo la guardia, prendere l'anello e la pietra sul tavolino per poi scambiare l'ordine delle fiaccole ed entrate nel corridoio segreto (quella piccola andrà a destra). Non sarà mica che ti fai cogliere alla sprovvista? Prova e fai sapere.

TOMB RAIDER – COCCODRILLI A ROMA? (Marmalade Boy da Roma e il Duspa in quanto concittadino)

Bene bene, cari romani, avete un coccodrillo dinanzi all'altezza dell'inizio del livello nono (la tomba di Tihocan) e non sapete che fare? Innanzitutto fatelo fuori, salite le scale a ovest e saltate sulla piattaforma verso il centro della camera. Arrampicandovi sulla colonna più alta azionerete due trappole a dardi: vedete di scalare l'angolo all'estrema sinistra e non dovrebbe succedervi niente... Ok, ora aspettate il momento giusto, dopodiché saltate verso la piattaforma a SE, da qui balzate su quella a nord e poi tirate l'ennesima leva: sotto di voi noterete il livello dell'acqua alzarsi una seconda volta e con lui il blocco bianco situato proprio sotto al passaggio che dovrete imboccare.
Recuperate il Medikit nascosto sott'acqua (in una zona al di sotto del già citato cubo bianco), poi arrampicatevi fuori dalla piscina e imboccate il corridoio a est; dopo qualche passo sarete costretti a rifare un bel bagnetto, perciò tirate un bel respiro. Nuotate nel passaggio che continua verso il basso, azionate la leva e poi tornate in superficie per riprendere fiato, scendete una seconda volta e lasciatevi trasportare dalla corrente attraverso il lunghissimo passaggio verso sud.
Riguardo a PC Calcio 5.0, nessuno si è inaridito così tanto da vincere quello che hai vinto tu, MB: del resto debbo farti i complimenti perché con la squadra che hai scelto (Roma) l'impresa era davvero proibitiva (eh-eh-eh).

TRESPASSER – RAPTOR PER UN GIORNO

Debbo ammettere che il giocone recensito dal Prisco ha saputo stimolare il mio interesse e allora, in attesa di vestirmi da raptor per andare a mettere le zampe tra le ruote a quanti si cimenteranno, ho accolto con piacere i cheat di Alessandro Tatti a riguardo. Premete innanzitutto CTRL + F11 per avere accesso alla consolle, quindi, dopo aver digitato, Invio e di nuovo CTRL + F11 a conferma del tutto:
BIONICWOMAN - salta più alto ma corre più lento.
INVUL - invulnerabilità
LOC - indica la locazione
TELE - boh
GORE 2 - livello sanguinario
DINOS - boh
BONES - mostra gli oggetti con cui interagire o i semplici oggetti e basta
WOO - munizioni illimitate
TNEXT - trasporta alle locazioni importanti
GORE - errore fatale
WIN - filmato finale
SORT - errore fatale
per saltare il livello: premere CTRL + SHIFT + Q + W e lasciare W.

WINAMP – MUSICA, MAESTRO!

Questo non è un gioco (e del resto non siamo qui a giocare), ma sono certo che sia talmente usato dal popolo che accolgo volentieri il redivivo Stefano Pallicca e gli assegno pure il premio di superstar del mese:
1. nella schermata principale, scrivendo Nullsoft e premendo Esc dopo ogni L apparirà la scritta "It Really Whips the 'LLama's Ass" (oppure "This is just a joke", a seconda della versione ndXAM) sulla barra superiore di WinAmp
2. Cliccando sul fulmine in basso a destra si accede alla finestra Winamp. Tenendo premuto Shift+Alt+Ctrl e facendo doppio clic sulla riga Copyright al posto dell'omino cannato verrà fuori la simpatica faccina di Justin Franklin, l'inventore di Winamp (per rimettere a posto, rifare il tutto ndXAM).
3. Ultimo Easter Egg: la vecchiaia di Justin. Nella finestra Shareware cliccare due volte sulla riga dove c'è scritto a chi è registrato il programma e dove dice quanti file abbiamo eseguito. Verrà scritto "Justin is today xxxx years old!".

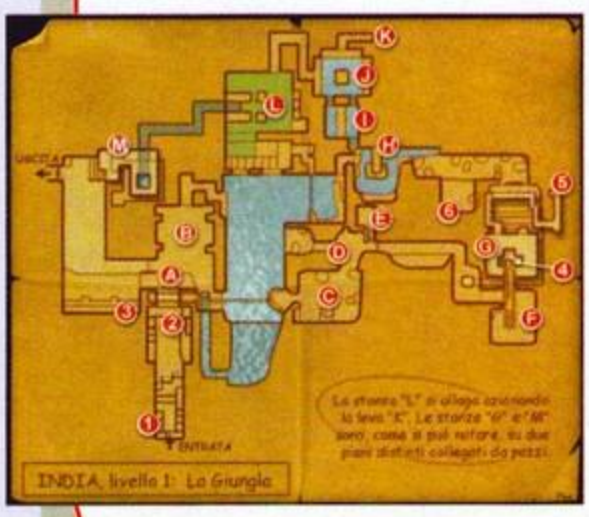
TIPS TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ! (PRIMA PARTE)

L'ho detto in fase di recensione e ora eccola sui: la soluzione dei primi 10 livelli, cioè l'intera India e Londra e i primi due delle isole del Pacifico. Come al solito al testo si affiancano le mappe disegnate di mio pugno con Photoshop, perciò non credo che avrete molti problemi nel comprendere determinati passaggi.
Ma non perdiamo tempo. Come d'abitudine, per terminare una sezione dovrete solamente seguire i pallini rossi con le lettere, i segreti saranno quelli coi numeri e, qualora ci fossero delle frecce rosse con le scritte "Su" o "Giù", allora starebbero a indicare qualche scala, pozzo o ascensore che porteranno a qualche piano superiore o inferiore; semmai ci fossero dei cambiamenti in queste cose ve lo indicherò comunque nel testo. Oltre a ciò, se nomino dei punti cardinali, sappiate che questi ultimi saranno sempre da riferire alla mappa, perciò il nord sarà verso l'alto, il sud in basso, l'ovest a sinistra e l'est a destra...
Per quanto concerne i movimenti di Lara, è importante che impariate a fare quello che io chiamo il "salto in sicurezza", quello cioè che vi permetterà di superare indenni ogni sezioni in cui la nostra tettuta compagna dovrà balzare da una piattaforma all'altra. Ecco il sistema per eseguirlo: camminate (Shift premuto) fino al bordo del baratro, fate un saltino indietro (freccia indietro SENZA premere Shift) e poi correte avanti schiacciando Alt quando sarete vicini all'orlo. In questo modo balzerete dal limite estremo della piazzola su cui vi trovate e, qualora non riusciste a raggiungere l'altro lato, state pur certi che non ci sarà modo di arrivarci col semplice salto, a meno che non abbiate sbagliato qualcosa o avete premuto il tasto per appendervi troppo presto/tardi.
Un altro fatto che vi faciliterà la vita durante le vostre funamboliche imprese sarà l'utilizzo del tasto "0" (zero del tastierino numerico) per osservare ciò che c'è intorno a voi: non appena lo premerete senza toccare le frecce direzionali, la "telecamera" andrà a inquadrare ciò che c'è esattamente davanti a Lara, in questa maniera avrete modo di capire se siete orientati nella direzione che volete o meno...
Ok, questo è tutto. Vedete di non sprecare munizioni, raccogliere tutti i segreti (se lo farete vi beccherete un livello extra!) e state attenti a tutte le cose puntute: potrebbero avere delle conseguenze esplosive sulla protagonista! Enjoy!

Fabio "FBS" Simonetti

INDIA LIVELLO 1: LA GIUNGLA

Ok, per prima cosa il segreto1: basterà scendere la scarpata di terra a destra fino alla pianerottolo verde, voltarsi a sinistra di 90 gradi e balzare in direzione del tronco giallo (la texture con i rami intrecciati). Sotto allo strato di foglie troverete il fucile a pompa. Lasciandovi scendere lungo il declivio, balzate spostandovi poco a poco a sinistra, evitate le punte e vedete di raggiungere la zona all'estrema sinistra della discesa, quella in cui troverete dei colpi per il fucile e un medipack. Tentando di prendere quest'ultimo un masso verrà giù dietro di voi, non vi muovete e lui non vi scalfirà neppure! Ora il secondo segreto. Davanti alla zona del medipack potete vedere un tronco d'albero, spostatevi il più possibile a destra, saltate la sua radice e ruotate contemporaneamente a sinistra così da approdare a un pianerottolo dietro di esso, continuando sino alla fine del percorso avrete il primo cristallo di salvataggio: il secondo segreto.
Continuando ora fino al termine della discesa ed evitando altre punte, eccovi nell'area "A" della mappa. Scendete a sinistra così da recuperare un secondo cristallo verde, poi, salendo sulla colonna dietro di esso, fate man bassa delle munizioni del segreto 3. Nuotando brevemente nelle sabbie mobili, arrampicatevi sulla terra ferma della zona con gli alberi (B), freddate la scimmia prima che si freghi il medikit e inoltratevi nel pertugio. Abbassando la leva che troverete al termine del percorso, farete aprire una porticina situata esattamente sotto all'area che sulla mappa ho indicato con "A", perciò tornate qui ed entrateci dentro. Abbassate la leva, voltatevi di 180 gradi e saltate nella finestrella prima che le punte vi trasformino in groviera, risaltate giù e sfruttate la carrucola per attraversare il fiume (semmai ci doveste cadere dentro, un cunicolo sommerso vi permetterà di ritornare in "B").



Una volta sul tronco dell'altra sponda (no, non è rosa!), procedete all'interno della caverna "C" freddando ogni nemico, abbassate la leva "D", poi la "E" e infine inoltratevi nella serie di passaggi fino all'area "F" dove, passando sotto a un albero abbattuto, sarete poi costretti a passarci sopra giungendo in "G" (prendete la gemma anche se non possedete un Playstation, tra l'altro a sinistra del tronco vi sarà una piattaforma su cui potrete trovare delle munizioni di M16).
Ok, è tempo del quarto segreto: saltate giù dal tronco così da poterne osservare il taglio. Stando sul ciglio del baratro, lanciatevi nella sua direzione appendendovi al bordo dell'apertura nel centro del legno... Al termine del cunicolo troverete qualche flare e munizioni, il problema sarà però uscire di lì sani e salvi! Scendendo di sotto, state attenti alle punte, raccogliete ogni caricatore che troverete, passate attraverso il condotto buio e, badando bene di CAMMINARE tra le punte (Shift premuto), arrampicatevi fuori dal buco sul soffitto e vi ritroverete così nello spiazzo con la nebbia. Tornando in "G", scendete fino al piano terra (NON nel "sotterraneo" sotto al tronco dove già siete stati!), entrate nel passaggio a sinistra e, arrivati al pavimento con le punte, fate un paio di passi in esso, voltatevi di schiena e saltate sulla piattaforma in alto così da prendere la gemma verde.
Sorpassate le punte (vi conviene tornare in "G" e poi rifare tutta la strada), salite sulle piattaforme fino al corridoio buio del segreto 5, abbassate la leva, correte verso il basso prima che il masso vi schiacci (voltate a destra) e poi, tornando laddove è partita la roccia, arrampicatevi nel pertugio con le munizioni... Coraggio vi manca un solo segreto! Tornate in "G" e da qui, come se doveste riprendere il segreto 4, lasciatevi cadere nel buco del pavimento. Attraversate i portali che avete fatto aprire, inoltratevi nella foresta e in "I", vedrete qualche sasso rotolarvi addosso, non appena la strada sarà libera, arrampicatevi laddove i tre massi sono partiti, tenete la sinistra e, aggrappandovi al bordo, scendete nell'apertura nel terreno. Attenti a non finire infilzati mentre cercherete di mettere le mani sulla gemma e sui flare del segreto 6!
Tornati su (dagli oggetti, lasciatevi cadere a destra delle punte e poi, una volta sulla colonna, fate un bel saltino in direzione), proseguite il cammino lungo il fiume, saltate sull'isola "H" e da qui, se lo desiderate, sulla piattaforma sospesa sopra alla vostra testolina. Abbassando la leva che troverete qui, farete aprire una porta a sinistra che vi darà accesso alla zona "L", anche se, in effetti, non è che vi servirà a molto ora: prima dovrete fare dell'altro!
Da "H", tuffatevi in acqua e nuotate in apnea fino a "I". Abbassate entrambe le leve agli estremi della passerella, andate in "J" e tirate la manopola "K" così da far allagare "L"... Ora sì che si ragiona!
Con tutta l'acqua che ci sarà nella locazione, non ci vorrà molto a raggiungere la gemma verde nell'angolo SW e il passaggio della cascata. Continuando a salire sulle varie sporgenze di quest'ultima l'ultima mossa che dovrete fare sarà abbassare la leva in cima e, tuffandovi di sotto, "apneare" fino a "M" dove, passate un paio di tigri e raccolte altrettante munizioni, potrete accedere al tetto su cui vi sarà la chiave di Ingra: l'oggetto che vi farà aprire la porta d'uscita! Semmai la scimpanzé tentasse di fregarvela... beh, sappiate che da queste parti il "cervello di scimmia semifreddo" è un piatto molto prelibato!

TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ! (PRIMA PARTE)

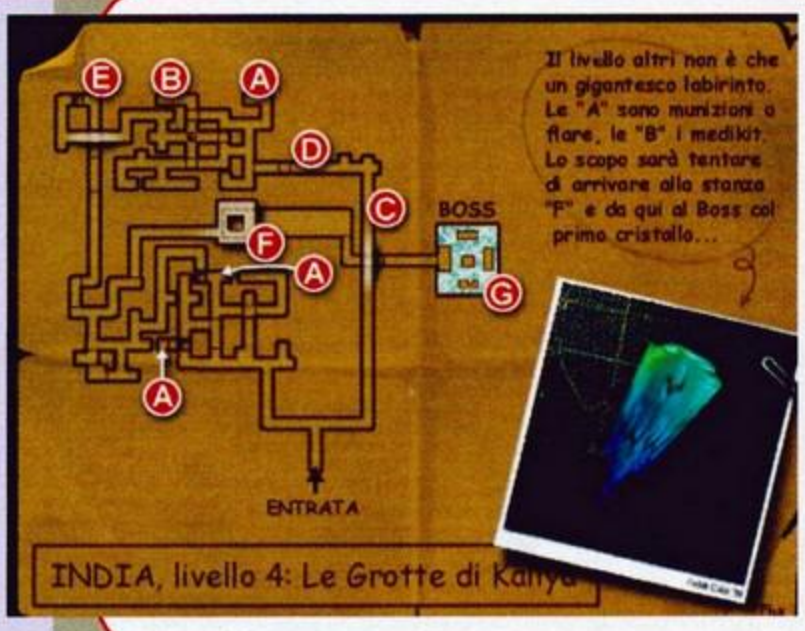
INDIA LIVELLO 2: LE ROVINE DEL TEMPIO

Dopo l'incontro col simpatico biondino, sarete in mezzo ad alcuni alberi sulle rive di un fiume abitato da piranha. Dall'altra parte dei flutti, si vedrà una piccola spiaggia ("E"), la corrente sarà comunque troppo forte per voi e sarete così costretti a fare un bel giro prima di poterci arrivare.
Facendo fuori i cobra nascosti nei cespugli, cercate di raggiungere la leva a destra ("A"), tiratela e scendete nella botola per le grotte "B" (semmai cadeste in acqua potreste raggiungerle anche da qui seguendo il percorso sommerso). Da qui dirigeteci con prudenza alla nuova area del fiume che, una volta saltato (state sempre attenti ai famelici pesci), vi consentirà di azionare la leva "C". Nuotate nel passaggio sommerso così da giungere in "D", arrampicatevi sulla montagna di terra e, una volta sulla balconata superiore, procedete lungo il corridoio così d'arrivare finalmente in "E", beh, non proprio sulla spiaggia comunque, bensì su una balconata da quelle parti.
Raccogliete la gemma, balzate sui rami dell'albero (tra l'altro visitandone più approfonditamente la zona potreste avere qualche munizione), passate sulla piattaforma a destra e poi in direzione della cascata a ovest. Rimanendo attaccati al ciglio della sua seconda metà (la parte inclinata a destra), raggiungete l'area al di sopra della spiaggia; non scendete di sotto ma, acquattandovi, iniziate a visitare le grotte "F" invase dai serpenti.
Ok, ora finalmente si inizia a fare sul serio. Dopo aver evitato il masso che scenderà lungo la rampa (stata a destra), sarete in una camera di un tempio con una strana statua. Raccogliete i colpi di fucile, tirate verso l'esterno il blocco di roccia e poi, stando bassi, passate alla zona "G". L'enorme scultura qui presente si animerà e vi verrà incontro per darvi il benvenuto, senza perdere tempo, correte al piccolo balcone con la gemma verde, state qua su e abbassate le due leve così da fare aprire la porta di sinistra. Se lo desiderate, prima di scendere tentate di far fuori il mostro, badate però di prenderlo alle spalle poiché una volta che si chiuderà in difesa con le proprie spade sarà impossibile scalfirlo.
Da questa zona, oltre alla già citata porta a sinistra, vi saranno altre 3 uscite: una a doppie ante per la quale necessiterete di un paio di chiavi (l'obiettivo attuale sarà per l'appunto trovarle), una botola che si aprirà non appena ci andrete sopra e la porta di destra. Col senno di poi, io vi consiglio di visitare prima la zona della botola; una volta giù potrete infatti far aprire la porta di destra grazie all'apposita leva e, spingendo il blocco di roccia, visitare una serie di camere che, tra l'altro, vi faranno guadagnare il segreto 1! Ecco come. Stando bassi, evitate le frecce avvelenate, giungete fino alla zona con l'avvallamento nel pavimento, saltateci dentro, raccogliete il medikit (è il segreto) e, prima che il sasso vi schiacci, SALTATE fuori... badate bene: ho detto saltate non arrampicatevi! Dopo aver raccolto il contenuto di tutte le camere, potrete ritornare di sopra e scegliere se iniziare dalla porta di destra o da quella di sinistra. Io parlerò prima di quella a destra.
Entrando nel passaggio per "H", la porta alle vostre spalle si chiuderà. Saltate nelle sabbie mobili e senza perdere tempo procedete lungo il corridoio: Lara inizierà a trattenere il fiato, perciò non scegliete percorsi strani ma un tragitto il più corpo possibile! Una volta all'asciutto, salite sulla montagna di fango, voltatevi e saltate sul corridoio al di sopra di quello che avete appena percorso. Uccidete la scimmia, abbassate la leva e, sfruttando il pulsante dello "scatto", correte lungo il corridoio con le pareti puntute.
Area "I". Non azionate la leva accanto al cancello est, prima tirate in fuori il blocco di pietra (a destra, seconda colonna) e spingetelo verso ovest di un paio di posizioni. Balzategli sopra e da qui raggiungete il balcone superiore (non quello con il cancello dorato!); arrivate fino alla fine voltando i due angoli, poco dopo il secondo, guardate il soffitto e saltate verso la scala all'interno del buco. Salendo nella stanzetta segreta potrete far man bassa di tutto e tirare la leva per poi riscendere nel salone principale.
Ora sì che potrete abbassare la leva del cancello! Rispostate il blocco così da poter arrivare al balcone con la porta dorata, superatela e, una volta nella vasca, tirate la leva sommersa iniziando l'ennesima sezione in apnea. Continuate fino alla camera "J", azionate le due leve e, tornando indietro nel corridoio, salite verso l'alto prendendo fiato nella piccola area ora dischiusa. Uscendo all'asciutto, scoprirete di essere esattamente sopra alla serie di corridoi sommersi, in un area con un enorme vasca e delle strane statue ai lati ("K"). Tuffatevi in acqua, abbassate la leva sul lato sud così che il passaggio sommerso a nord si apra, entrateci a massima velocità e, tra i vari gadget, avrete il segreto 3. Uscendo nuovamente alla vasca, ora abbassate le altre due leve ai lati, uscite fuori e aprite bene gli occhi su quello che sta accadendo: le fiamme emesse dai draghi di roccia illuminano delle piattaforme invisibili, le uniche che vi consentiranno di arrivare all'interruttore per l'accesso alla camera. Una vola utilizzato quest'ultimo però, vedete di essere rapidi: il cancello che si è dischiuso non rimarrà aperto per sempre!
Nuova trappola in un nuovo corridoio. Non appena abbasserete la manopola, il muro di punte inizierà a farsi avanti. Voi dovrete raccogliere la chiave di Ganesha alla fine del tunnel "L" (usate lo "scatto") e tornare alla porta d'uscita prima di rimanere in trappola, per tanto non perdete tempo!
Rimanendo sui lati della camera "K", ora trasformatasi in una letale palude di sabbie mobili, non vi dovrebbe risultare difficile giungere dall'altra parte; qui arrampicatevi sul mucchio di fango, passate nel corridoio a destra e, dopo aver raccolto i flare nell'angolo, girandovi di spalle, procedete fino al secondo scalino della salita. Non appena il masso cadrà verso di voi, datevela a gambe voltando là da dove siete giunti. Rifacendo le scale ora libere dai pericoli, al bivio voltate a destra fino al termine del vicolo cieco, lasciate che il cancelletto si richiuda dietro di voi e poi proseguite abbassando la leva poco più avanti. Se invece del percorso di destra sceglievate quello di sinistra, avreste dovuto affrontare un masso che si poteva superare rimanendo, al termine del corridoio, il più possibile nell'angolo a destra. Passando accucciati nel passaggio sareste giunti nella medesima posizione di coloro che hanno fatto la strada di destra...
La vostra posizione attuale sarà una stanza esattamente sopra alla "G", raccogliendo la gemma, il medikit e scendendo nel pozzo a sinistra tornerete proprio qui!
Perfetto. Ora che avete una chiave vediamo di mettere le mani sulla seconda alla fine del percorso a sinistra. Lasciatevi dietro la stanza "M", tuffatevi nell'acqua della camera successiva, risalite sull'altra riva e abbassate la leva. Scendete nuovamente in acqua e, in apnea, state più in basso e a destra possibile così da evitare i dardi avvelenati. Non appena sarete in "N", tornate a galla così da prendere fiato e vedrete parecchi pezzi di soffitto cadere giù... Mi raccomando: state a destra e non fate gli eroi che poi vi potrebbe venire il mal di testa!
Ok, una volta che il pericolo sarà passato, uscite verso sinistra , arrampicatevi e continuate a saltare da una piattaforma all'altra così da raggiungere la cima della stanza "N". Il salto all'interno del primo corridoio della nuova area, andrà fatto con prudenza: non appena metterete piede lì infatti, vi verrà addosso un bel sasso che voi scanserete saltando lateralmente... Ok, arrivate fino al limite dell'ennesimo baratro dotato di punte, stando bassi. Invece di saltarlo, scegliete uno dei suoi angoli e buttatevi di sotto; camminate tra le punte e acquattatevi così da raggiungere il segreto 4, il pegno per 'sta mossa sarà però il rifacimento della salita della camera "N"!
Nuovamente al baratro con le punte, questa volta saltatelo dopo aver preso il medikit a sinistra. Raccogliete la gemma verde, spingete il masso all'interno del muro e il secondo fino in fondo al corridoio. Durante questo tragitto, avrete senza dubbio notato gli altri massi mobili alla vostra sinistra, ebbene, dovrete premere in dentro l'ultimo e il terzultimo, spostando poi lateralmente il penultimo così che la leva dietro di esso sia raggiungibile. Azionandola vedrete riempirsi d'acqua la vasca in "M", procedendo lungo la parte ancora inesplorata potrete raggiungerla, ma attenti ai massi e alle punte!
Fatevi un bagnetto all'interno della piscina, tirate la leva per l'apertura del cancello e... tadaaa: la seconda chiave! In "G", sfruttate i due manufatti raccolti per far aprire il passaggio e preparatevi a una bella gara contro il tempo (salvate prima di entrare!): non appena i vostri amabili piedini toccheranno il suolo della nuova camera, dal soffitto ecco scendere delle punte. Balzate verso il muro di fronte a voi e arrampicatevi rapidissimi, una volta su, fate qualche altro passo e sarete in salvo... fiuuuu, al pelo!
In "P", tirate lateralmente il masso mimetizzato da colonna (seconda a destra, vedi mappa) e usatelo per raggiungere la balconata dove potrete azionare le manopole per l'apertura delle doppie porte di sotto. Evitate i due massi che tenteranno di opprimervi (dopo 3 capitoli non potete dire che non vi hanno oppresso!), poi, attendendo il momento più opportuno, passate accanto agli sputafuoco fino alla camera delle due statue animate.
Lo scontro non sarà affatto facile, se però imparerete a salire le scale e a sfruttare l'agilità di Lara a dovere, al termine quelle che otterrete saranno due scimitarre da posare sulle mani della scultura abbarbicata a sud: le chiavi per l'apertura del passaggio per l'ultima zona: la "R"!
Ok, a questo punto non dovrebbe essere difficile capire chi diamine possano essere i due uomini orribilmente mutilati/tagliuzzati/perforati... Gli amici del biondino rimasti nel Tempio! Ma chi mai potrebbe essere stato? Non farete in tempo a rimuginarci troppo visto che l'ennesima statua salterà fuori! Freddatela come avete fatto con le altre, poi raccogliete la prima delle tre chiavi di Ganesha al centro del tempio: esattamente sotto all'uomo a cui è stato tolto il cuore... e i polmoni, lo stomaco, il fegato e i reni... insomma, sotto a quello col buco nella panza! Camminate in direzione del cancello chiuso a ovest, entrateci (si aprirà non appena sarete vicino a esso) e rapidissimamente abbassate le due leve buttandovi poi nella botola. Consiglio di fare largo uso del pulsante della capriola: meno tempo perderete e meglio sarà per il vostro chirurgo plastico di fiducia. A questo punto la seconda chiave sarà ai vostri piedi!
Dalle parti dell'uscita del livello, ecco una bella pozza d'acqua: in essa l'ultimo oggettino che vi manca, la terza Ganesha! Tuffatevi e cercate subito di contrastare la corrente spostandovi ai lati della camera; il flusso vi farà andare verso alcune punte, voi stateci lontani spostandovi sempre fuori dal suo raggio d'azione, abbassate le due leve e, una volta che l'area sarà più tranquilla, recuperate l'ultima chiave usandola con le sue due sorelle per andarvene da lì!

INDIA LIVELLO 3: IL FIUME GANGE

Ok, prima di balzare sulla moto ("Metti in moto l'avventura, dai cavalca Teneré..."), qualche info sul veicolo: come avrete notato (magari anche nella vostra villa visto che c'è il modo di accedere a una pista segreta), sono due i tasti che vi permetteranno di andare avanti e indietro, oltre a 'sti due, ce n'è un terzo che vi consentirà di fare una partenza sprint: quello per lo scatto. Per usarlo tenetelo premuto, schiacciate l'acceleratore e poi mollate il primo dopo qualche secondo... 'Sta modalità vi sarà utile in diversi frangenti e comunque sarò io stesso a dirvi quando utilizzarla.
Hey, aspettate un attimo, non ho ancora finito... giù dalla moto: c'è prima il segreto 1 da prendere! Dirigetevi all'estremità nord della zona "A", quella con la piccola salita che poi verrà sfruttata con l'ATV per saltare il fiume, girandovi di spalle, appendetevi al bordo e continuate a sinistra fino a trovare la texture con gli appigli. Continuate a procedere fino alla prima piattaforma sull'acqua e, facendo molta attenzione nell'usare sempre il salto di sicurezza aggrappandovi (vedi introduzione) e nell'avere sempre abbastanza spazio sopra di voi per saltare (spostatevi laddove ci sarà il soffitto più alto), cercate di raggiungere la zona segreta, state particolarmente attenti al salto più breve: andrà eseguito dando le spalle al baratro e facendo un balzo all'indietro. Una volta nei corridoi di pietra, basterà continuare a saltare da un piano inclinato all'altro (occhio alle punte), per mettere le mani su qualche munizione, un diamante e un medikit.
Tornati indietro, salite sulla vostra amata moto, partite saltando il fiume grazie alla rampa "A" e dirigetevi a tutta birra verso "B" (magari fermatevi al primo balzo per raccogliere il segreto 2: è sul fondo del burrone e lo potrete raggiungere grazie alla scaletta sul bordo). Nel suddetto salone, saltate la prima volta normalmente, per la seconda però sarete costretti a usare l'accelerazione speciale. Quando però arriverete dall'altra parte ecco l'amara realtà: la porta sarà chiusa. Lasciate lì il veicolo, risaltate il baratro a piedi e, voltandovi a destra, saltate nell'apertura del muro verso un altro sistema di cunicoli. Procedete evitando i vari cobra e, al secondo buco nel pavimento, lasciatevi cadere così d'arrivare dall'altra parte del cancello. Agendo sul pulsante lo farete aprire e, tornando sull'ATV, continuare il vostro viaggetto.
E' ora di decidere la strada da intraprendere: quella più intricata (a sinistra) o quella zeppa di scimmie (a destra, oltre la zona accidentata)? Io naturalmente le ho messe entrambi, sappiate solo una cosa: prendendo la seconda perderete qualche segreto e di conseguenza vi giocherete la possibilità di vedere il livello bonus! Comunque siete liberi di decidere, ecco perciò prima il percorso , indicato sulla mappa dalle lettere rosse col punto esclamativo ("C!", "D!", ecc...), poi quello completo di segreti.
-PERCORSO DELLE SCIMMIE-
Raccogliete la gemma, usate la moto per saltare oltre il fiume e, arrivati dalle parti di "C!", freddate la scimmia e continuate scendendo nel percorso sotterraneo. Fatevi la salita e, arrivati in piano, fate caso al passaggio "D!" alla vostra sinistra. Entrandoci troverete il solito cobra da bucherellare (che lo riciclino di volta in volta?) mentre, abbassandovi, avrete la chiave di un cancello...
Scendendo fino a metà della salita che avete già percorso, guardate verso sud (a sinistra si Lara guardando verso la base della rampa) e noterete, nel buio, un altro passaggio che condurrà a un'area ("E!") con altre scimmie e DUE serrature per la porta... A quanto pare serve un'altra chiave! Continuate fino alla fine della camera, arrampicatevi attraverso la botola sul soffitto e, in "F!", mettetevi esattamente davanti ai due portoni chiusi (NON quelli con le sabbie mobili!), a sinistra ci sarà una colonna, tentate di aggrapparvi saltando dal piano rialzato e, una volta su, balzate sul ramo dell'albero, sul balconcino (ciao Laura!) a est e sul secondo albero. Raggiungendo il cornicione dell'edificio, fatevi strada fino a "G!", raccogliete tutto quanto (tra cui la seconda chiave del portone) poi, tornati nella camera col buco nel pavimento, gettatevi giù non appena non ci saranno le fiamme. Continuate a destra, schiacciate il bottone (si apriranno le doppie porte delle sabbie mobili) e, rifacendo all'inverso il percorso precedente (passate sugli alberi), tornate in "E!". Inserite le chiavi nelle serrature e, usando lo scooter, arrivate fino a "H!" saltando le sabbie mobili.
Raccolta la gemma dall'altra parte del fiume (indovinate con cosa andrà saltato?), scendete dal veicolo e procedete seguendo il percorso di roccia a lato della cascata. Qui la strada sarà esattamente uguale a quella al termine del Percorso delle Rampe, quindi, saltando a piè pari i segreti 4 e 5 (li potrete comunque trovare spiegati nella parte completa), tuffatevi nel laghetto di sotto e, ucciso l'avvoltoio, percorrete la strada dietro alla cascata. Fine livello, peccato solo che vi siate lasciati indietro parecchie cosette!.
-PERCORSO DELLE RAMPE-
Siamo al cancello del punto "B", ricordate? Ok, saliti sulla moto, fatevi la rampa saltando i burroni. Al piccolo ponte di pietra "C", fermate il mezzo, scendete, ruotate a destra di 90 gradi e balzate sul balconcino (ciao nuovamente, Laura!) così da raccogliere le munizioni. Entrando nel piccolo spazio poco più in là, ecco il segreto 3: una gemma e qualche colpo per il futuro Uzi. Tornate alla moto, continuate il percorso e, scelta la strada "panoramica" ("D"), seguitene molto lentamente il cornicione fino al salto finale verso "E". Prima di proseguire a bordo del vostro macinino a pile, scendete un attimo, usate le scale per prendere le munizioni al serpente sotto di voi e poi risalite per occuparvi dell'ultimo salto.
Nell'area "F", vi sarà il penultimo segreto. Scendete dal veicolo, tenete la sinistra scivolando giù dalla piccola rampa fin sulla piattaforma piana, uccidete l'avvoltoio e, saltando in direzione della piattaforma poco più in alto, balzate poi sulla passerella di roccia. Un altro piccolo volo e sarete su un balconcino appollaiato sul muro davanti a voi, zona da cui, guardando verso ovest (a sinistra di Lara, quando sarete rivolti alla zona da cui provenite), vedrete un alcova in cui vi sarà ciò che cercate. Per raggiungerla basterà saltare verso il piano inclinato di fronte a essa e poi sulla stessa... Per tornare indietro Mirate a una seconda piattaforma inclinata a destra, poi rifate il percorso di prima all'inverso.
Ok. Continuando a visitare il "piano terra", troverete l'ennesima gemma verde e un sentiero di pietra rialzato accanto a una cascata. Il segreto 5 lo troverete dopo aver faticato un po' con le piattaforme sui lati della gola: saltate in direzione della prima a sinistra, eliminate gli uccellacci, balzate sulla seconda, lasciatevi cadere sulla terza e poi, spiccando il volo verso la crepa nel muro a ovest, aggrappatevi e, stando acquattati, fate man bassa di tutto ciò che c'è. Facendo una nuotata nel lago (ci sarà la zattera del biondino) e procedendo dietro la cascata avrete finito.

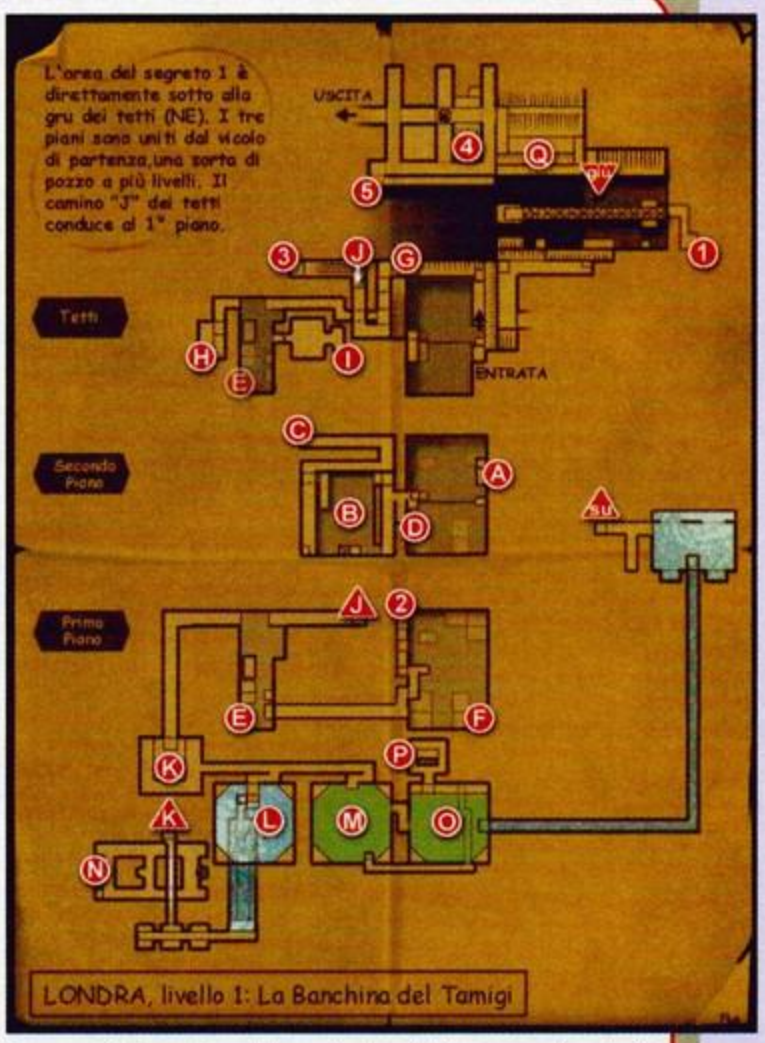
INDIA LIVELLO 4: LE CAVERNE DI KALIYA



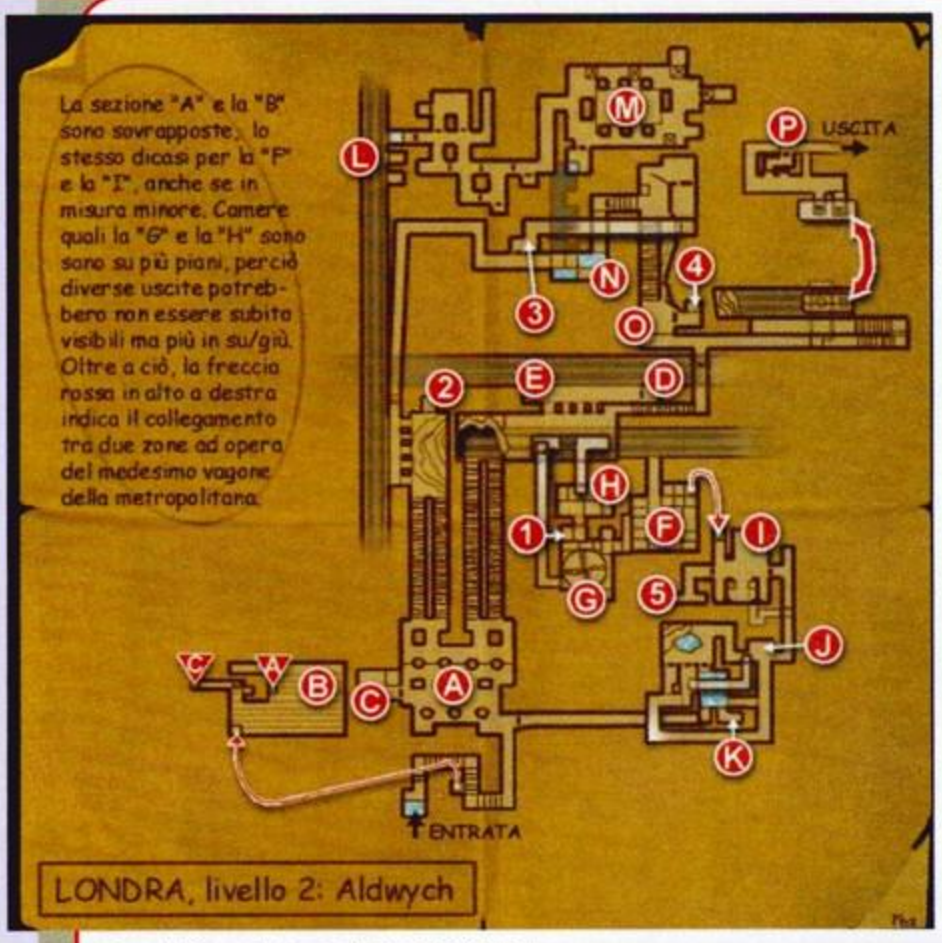
Ecco a cosa servono le mappe: a risolvere più facilmente livelli come questo! Le caverne altro non sono che un intricata serie di corridoi, un labirinto che comunque seguendo la mia mappa riuscirete sicuramente a superare. Vista la facilità del tutto, le lettere qui serviranno solo a indicare la posizione di oggetti interessanti che potrete prendere durante il tragitto verso la camera del Boss finale (il biondino).
Ok, iniziamo. Il primo consiglio è di stare attenti ai serpenti annidati negli angoli, il secondo è di raccogliere tutto ciò che potete: le munizioni & flare (tutte le "A") e i medikit (tutte le "B"). Oltre a ciò, attenti alla zona "C" che è forse una delle più pericolose: essenzialmente è uno scivolo che, una volta percorso, attiverà un masso. Per superarlo sono due le possibilità: un bel salto all'inizio della discesa così da partire avvantaggiati, oppure un corsa a massima velocità non appena si toccherà terra. In entrambi i casi, al termine del corridoio dovrete svoltare, a sinistra o a destra così da uscire dalla traiettoria della pietra. In "D", il pericolo sarà sempre un masso: avvicinatevi al piano inclinato dandogli le spalle, poi, non appena sentirete il rumore della roccia, correte via nascondendovi in uno degli anfratti.
Con "E" ho indicato l'unica botola in cui si potrà solo scendere: il salto è troppo alto e la salita sarà quindi impossibile.
Nella camera "F" avrete una gemma verde, dei flare e la possibilità d'accesso a un corridoio pieno di... Serpenti! Lasciatevi cadere giù stando molto attenti, voltatevi in direzione del corridoio aperto e correte come non avete mai fatto prima (usate lo "Scatto"): da dietro si staccherà infatti un sasso che inizierà a seguirvi... Siccome al termine del percorso dovrete inginocchiarvi per entrare in un anfratto a destra, capite anche voi quanto sia importante mantenere una certa distanza dalla roccia! Dopo aver raccattato il medikit e la gemma, ecco il simpaticone in "G": il biondino.
Non appena arriverete, costui, che si sarà guadagnato dei poteri speciali grazie alla roccia incastonata nel petto (mi ricorda Dragonlance!), trasformerà l'acqua in una non ben nota sostanza letale per Lara. Sarete quindi costretti a saltare da una isoletta all'altra continuando a sparare al tizio, così da farlo crepare. La cosa bella è che lui non rimarrà affatto con le mani in mano ma inizierà a tempestarvi di fiamme e fireball costringendovi a non rimanere mai nello stesso posto (l'esplosione colpirà sempre la zona in cui vi troverete quando lui urlerà). Una volta che il gonzo sarà al tappeto, potrete prendere il lanciagranate, le munizioni e il medikit da quelle parti, dedicandovi poi alla raccolta del primo cristallo che rimarrà sull'isoletta centrale. Addio India e benvenuto mondo!

LONDRA LIVELLO 1: LA BANCHINA DEL TAMIGI

Ok, iniziamo dalla bella Londra dunque. Sarete sul tetto di uno dei numerosi palazzi della capitale inglese. Per prima cosa occupiamoci del segreto 1.
Voltandovi di 180 gradi, avrete a sinistra un tetto inclinato, a destra una impalcatura in ferro che conduce a una porta (texturizzata per tanto non apribile), mentre davanti a voi vi sarà, poco oltre un baratro, un pianerottolo sopra al quale si noterà una piattaforma metallica. Come avvivare fin lì? Iniziate a saltare sul pianerottolo sotto di essa, giratevi in modo da dare le spalle al tetto inclinato e saltate prima all'indietro e poi in avanti in modo d'attaccarvi alla struttura che desideravate raggiungere. Fatto. Da qui, ora balzate oltre la tettoia e finirete in un vicolo di terra battuta. In fondo a 'sto posto troverete una gemma verde e delle munizioni ma non sarà questo il segreto! Andate sul cubo laddove il corridoio piega a L, da qui raggiungete il tetto e saltate sull'enorme gru in mezzo alla strada sottostante (chi soffre di vertigini farebbe bene a cambiare gioco!).
Camminando sul traliccio che ne costituisce il braccio, lasciatevi poi cadere sul contrappeso al suo termine e da qui al tetto sottostante, cercando però di balzare verso uno dei due muri laterali. Così facendo, dovreste arrivare a una delle due colonne di un tetto terminante con una striscia di filo spinato; balzando in direzione dello spazio libero tra le due colonne, camminate nel filo e imboccate il corridoio per l'area segreta "1" ma attenti ai topocane!
Ok, ora che avete messo le mani su tutti quegli oggettini, come tornare indietro? Nulla di più semplice: sempre camminando tra il filo spinato, mettetevi al di sotto della colonna a sinistra, balzate così d'aggrapparvi al bordo e tiratevi su, da qui arrampicatevi sul muro e, sfruttando le grate, salite verso la zona superiore da cui poi sarà raggiungibile il contrappeso della gru. Risalite sul traliccio e da qui saltate sulla piattaforma che si nota in diagonale a destra (guardando la cabina della gru, dovrete osservare il lato a sinistra). Ora non sarà difficile tornare nel vicolo della gemma verde e poi, salendo sul rialzo già sfruttato precedentemente e appendendovi al lato più alto della tettoia inclinata che avevate accanto all'inizio, potrete tornare senza alcun problema, nella zona di partenza.
Ok, partiamo per l'avventura vera e propria. Procedete fino alla fine della piattaforma su cui vi trovate, lasciandovi cadere sul ballatoio sottostante. Da qui, scendete tenendovi aggrappati al suo bordo, mollate in modo d'arrivare sulla tettoia e subito saltate aggrappandovi all'ennesimo pianerottolo. Sarete così esattamente sotto al piano iniziale e accanto a voi potrete vedere un bel pulsantino ("A")... Schiacciatelo, fate fuori il corvo, poi dirigetevi saltando al balconcino con la carrucola.
Invece di usare 'sto affare, che vi farà raggiungere una piattaforma inclinata del tutto inutile, saltate in direzione di quella alla sua destra, appendendovi al bordo non appena Lara comincerà a scivolare. A questo punto lasciatevi andare per poi riattaccarvi immediatamente alla piattaforma sottostante: quella verde che avevate fatto alzare con "A". Salendo e freddando il soldato che vi verrà contro, potrete continuare il vostro cammino fino a "B": una vicolo poco illuminato di cui dovrete raggiungere dapprima il fondo per poi risalire... Saltate dunque in direzione della piattaforma vicino a quella tutta crepata, e da qui verso il ballatoio sul muro nord. Raccogliete i colpi del fucile subacqueo nella crepa, lasciatevi cadere di sotto e, raccogliendo i flare, le munizioni e la gemma verde in uno degli angoli, iniziate ad arrampicarvi per la scala dopo aver azionato il pulsante lì accanto. Una volta raggiunta la cima del luogo, fate fuori i topocane e, in fondo al corridoio, avrete ciò che cercate: un ciccione con una bella chiave ("C"). Perfetto. Tornate alla locazione dei topocane, appendetevi al bordo del pavimento e spostatevi all'estrema destra così d'avere sotto quella piattaforma seminascosta. Raggiungetela attaccandovi al bordo, saliteci, premete il pulsante qui presente e, balzando in direzione della crepa nel muro (all'altezza del piano superiore), appendetevici continuando a spostarvi a destra... Così facendo non ci vorrà molto per tornare all'entrata del luogo (laddove avevate ucciso il soldato).
Ora, avete presente la botola verde che avevate chiuso abbassando "A"? Azionando il bottone "D" a destra la farete aprire di nuovo, un'azione indispensabile per poter raggiungere il pianerottolo sottostante: quello del primo piano. Appendetevi al bordo dell'alcova che vi troverete davanti, rilasciatevi, seccate il corvo e poi riappendetevi procedendo a destra; il secondo segreto sarà nella terza alcova che troverete. Tornate indietro, arrampicatevi nell'unica apertura che ancora non avete visitato (a dir la verità sono due, solo che la seconda non la conteggio visto che sotto non ha alcuna piattaforma per essere raggiunta), poi, acquattati, seguite i corridoi fino all'ennesimo vicolo ("E"). Premete il bottone a lato del bidone d'immondizia, poi tornate sui vostri passi cercando di arrivare al piano terra del vicolo dal quale venite (capito? Non "E", l'altro!).
Una volta giù, uccidete l'uomo, girovagate tra le casse prendendo tutto ciò che c'è (non dimenticate in diamante nell'angolo NE), poi iniziate la rampicata sulle casse "F" che vi riporterà alla zona di partenza. Da qui, rifatevi tutta la strada per il pulsante "A", balzate verso la carrucola e per la seconda volta lasciatela stare: saltate invece in direzione della piattaforma a sinistra della ringhiera, proprio al di sopra del punto d'arrivo del cavo. Una volta qui, scendete sul pianerottolo del medikit, raccoglietelo e poi appendetevi alla crepa nel muro continuando ad andare a destra. Giungerete così all'area "G" e da qui, prendendo il primo corridoio che troverete a destra, fino a "H", dove un secondo pulsante farà alzare la piattaforma da imbianchino trovata nel vicolo "E". Saltateci sopra, raggiungete la serratura nel piccolo corridoio, usate la chiave trovata in "C" e, entrando nella nuova stanza, premete il bottone "I" in modo che il camino in "J" smetta di funzionare. Ora, scendendo ai piani bassi di "E" e rifacendovi tutta la strada dal piano terra del vicolo, tentate di tornare sui tetti della zona di "H" ma, invece di girare a destra per il suddetto bottone, salite alla volta della cappa ora innocua. Prima di buttarvi giù, prendete il segreto 3: saltate e aggrappatevi al muro direttamente davanti a voi (sotto ai vostri piedi ci sarà "J"), raccogliete i colpi del fucile e poi, ruotando di 90 gradi a sinistra, scivolate lungo il tetto così d'arrivare all'area segreta...
ATTENZIONE: Per la verità, un sistema molto più rapido vi avrebbe permesso di risolvere tutta 'sta sezione: dopo aver raggiunto per la prima volta la carrucola, facendovi la trafila per raggiungere il tetto potevate andare subito al pozzo "J" e, buttandovi giù cercando di cadere di uno dei suoi angoli anziché nel centro, Lara non si sarebbe incendiata ma avrebbe semplicemente iniziato a perdere energia; correndo via lungo il corridoio vi sareste salvati in tempo e quindi avreste raggiunto la zona delle piscine senza colpo ferire... Inutile dire che avreste potuto variare un po' questo percorso in modo da raccogliere anche il segreto 2 (i punti da toccare sarebbero stati il pulsante "A", il "D", il piano terra e poi su fino a "J"), così facendo non vi sareste persi nulla!
Ok, proseguiamo. Scesi nella cappa del camino, continuate fino in fondo alla rampa, mettetevi sul bordo della piattaforma, balzate verso l'apertura dall'altra parte del baratro (sotto ci sarà il solito vicolo "E") e premete subito il pulsante per aggrapparvi: in questo modo la nostra eroina non sbatterà il capo sullo stipite del passaggio ma, rimanendo con le braccia avanti, giungerà sana e salva alla suddetta zona.
La camera "K" avrà in se una leva e due pulsanti chiusi da altrettanti vetri di sicurezza. Fatto fuori il simil-nazista, abbassate la leva e scoprirete che questa controllerà il livello dell'acqua nella vasca "L" e riempirà la "M". Andate in quest'ultima, tuffatevi dentro e tirate la leva sommersa (sul lato sud): una botola in "L" si aprirà consentendovi l'accesso al condotto d'allagamento. Prima di entrare qui però sarà necessario azionare nuovamente la leva in "K" così da far spegnere le eliche e poter passare senza colpo ferire...
Seguite i vari passaggi all'asciutto fino al pozzo che conduce alla stanza "N" con lo strano veicolo giallo in movimento. La prima cosa da fare qui sarà riattivare la corrente premendo il bottone in uno degli angoli (lo potrete riconoscere per la gemma lì vicino), subito dopo spostare l'unica cassa presente (è di rete metallica) a sinistra o a destra del corridoio col lettore di schede magnetiche, così facendo il carrettino elettrico ne finirà a contatto mandando tutto in corto. Risultato: il primo pulsante dietro al vetro in "K" sarà disponibile. Salite la scaletta del pozzo fino in cima così d'arrivare immediatamente alla suddetta camera. Premete il bottone, riabbassate la leva così d'allagare ancora "M" e da qui passate alla vasca "O". Attraversandola e andando a manipolare il bottone "P", drenerete nuovamente "O" ma farete aprire il pulsante in "K"! Ok, ma come tornare lì per premerlo? Facile: grazie a degli appigli sul soffitto di "O" e un condotto alla fine del tutto che vi porterà nuovamente in "M" (non tentate di lasciarvi cadere nella botola con l'acqua, vi sfracellereste!).
Una volta che anche il secondo interruttore in "K" avrà la sua bella lucina verde, tornate in "O", e in apnea entrate nella botola sommersa. Al termine del tunnel, finirete in una sorta di salone di una chiesa. Raccogliete le munizioni sott'acqua, poi uscite all'asciutto facendo fuori chiunque vi ostacoli. Arrampicandovi attraverso il pozzo (quello con la freccia "SU"), sarete sul tetto che già avevate visitato per raccogliere il segreto 1 (siete nuovamente sui tetti, proprio al di sotto della gru usata per raggiungere il segreto 1).
Camminate tra il filo spinato, saltate sulla piattaforma attaccata alla gamba della gru e da qui al tetto di destra "Q". Altro filo spinato e poi la chiesa con due killer. Freddati gli uomini, dedicatevi ai due rimanenti segreti del livello. Cercate nel centro della navata il blocco mobile, tiratelo in fuori di un paio di posizioni, saliteci e, voltandovi a destra, balzate sulla tettoia raccogliendo il medikit, da questa posizione, saltate nell'angolo di quella a sinistra del blocco, luogo dove potrete mettere le mani sulla chiave della Cattedrale, utile nel livello bonus (quello che salterà fuori se finirete il gioco avendo trovato tutti i segreti)... o almeno così si dice.
Il quinto segreto è a sinistra del corrimano a ovest (in direzione dell'uscita), lasciandovi cadere giù aggrappandovi al bordo, potrete raccogliere il medikit e poi uscire finalmente dal livello.



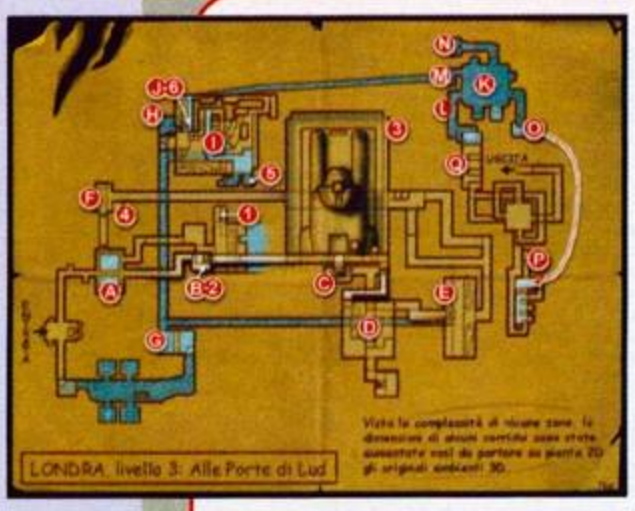
LONDRA LIVELLO 2: ALDWYCH



Questo è in assoluto uno dei pezzi più belli del gioco, quindi vedete di godervelo (mi immagino cosa staranno pensando quelli che si sono bloccati qui!). Non appena partirete, vi troverete a volo libero in un pozzo. Appendetevi alla rampa per la quale state cadendo, raccogliete i colpi del fucile e poi lasciatevi scendere nell'acqua sottostante.
Procedendo per la scala, arriverete alla camera con i distributori dei biglietti ("A"), abbattete il primo nemico e dedicatevi a essa. Da questa locazione si dipaneranno due percorsi per altrettante stazioni della metro', vi saranno, come si vede dalla mappa, un paio di porte chiuse e, tanto per gradire, un "sottotetto" ("B") raggiungibile in due diversi modi... Il primo è arrampicarsi sulla macchina dei biglietti esattamente sotto all'apertura nel soffitto, il secondo invece (che è quello che consiglio), è tornare indietro per le scale sfondando l'unica grata a parete presente. In questa zona avrete una bella gemma verde e, arrampicandovi, sarete esattamente al di sopra dell'area "A": alla "B", insomma.
Prendete tutto ciò che c'è in giro: munizioni e medikit vari, uccidete il punk e andate poi a spostare l'unico blocco mobile tirandolo indietro di una posizione. Così facendo avrete sì tappato una delle tre uscite che portano al piano di sotto, ma in questa maniera la stessa uscita, se presa dalla locazione "A" dei distributori di biglietti, vi consentirà di raggiungere un piano più alto: il blocco che avete mosso non era normale ma un blocco scala (sui suoi lati ci si può aggrappare come se ci fossero dei pioli)!
Ok, fate allora un saltino di sotto, salite sul primo distributore accanto alla porta della stanza chiusa (a ovest) e continuate a salire... Entro breve potrete penetrare nella suddetta stanza chiusa ("C") e ottenere la chiave della manutenzione. Dove usarla? Per scoprirlo prendete le scale mobili a destra, fate un salto di sicurezza così da non cadere nel baratro ai piedi delle stesse (salvate prima e siate sicuri di aggrapparvi al bordo dall'altra parte) e proseguite fino a "D": una porta dietro alla quale vi sarà un interruttore per ristabilire l'elettricità!
Uscendo nuovamente, in "E", per terra, troverete una moneta... Volendo potreste tornare direttamente in "A" per usarla con le macchine dei biglietti, io però consiglio, intanto che ci siete, di lasciarvi cadere nel baratro precedentemente saltato e, facendo una bella corsetta, fiondarvi in "F" prima che la metropolitana vi schiacci: è la strada più logica per ottenere tutto ciò che vi servirà più avanti!
Levati di torno i soliti malmostosi, iniziate a farvi strada per le casse, continuate a salire e, quando troverete il primo piano inclinato, balzateci sopra con un salto all'indietro e, risaltando, attaccatevi alla grata, salite più che potete, fate un altro salto all'indietro poi, toccata terra, arrampicatevi sulle casse che si troveranno alle spalle di Lara™ per poi risaltare in direzione della grata già usata in precedenza, o meglio, in direzione del percorso a griglia sul soffitto a cui potrete aggrapparvi!
Al termine del tutto sarete in "G": un pozzo da trivellazione in cui l'enorme scavatrice sarà ancora presente. Dalla vostra discesa dipenderà la scoperta o meno del primo segreto, perciò consiglio di salvare la posizione così da ripeterla se serve. Giratevi di spalle e scivolate lungo il declivio appendendovi, lasciatevi cadere appendendovi nuovamente e, giunti sulla superficie instabile, saltate a sinistra prima che crolli; il successivo piano inclinato sarà quello che deciderà il vostro destino nei confronti del segreto 1: se salterete per tempo appendendovi alla crepa di fronte a voi e spostandovi a destra, allora potreste farcela, altrimenti nisba. Facciamo finta che ce l'abbiate fatta: la differenza sostanziale sarà la vostra posizione, un po' più a destra della norma, lasciandovi andare cadrete su una piattaforma cedevole, non appena si distruggerà, finirete su un piano inclinato, saltando all'indietro e girandovi nel contempo, riuscirete ad appendervi alla sporgenza che, poco più sotto, sarà seguita da altre e condurrà a un bel fucile mitragliatore (M-16 con silenziatore nella versione a noi consegnataci per la review, ma, molto probabilmente, MP-5 nella finale).
Nel caso non ce l'aveste fatta a saltare alla seconda rampa, e quindi a spostarvi a destra, il salto all'indietro vi porterà semplicemente a una piattaforma priva di gadget esattamente sopra all'area segreta che da qui non potrà comunque essere raggiunta.
Ad ogni modo, in entrambi i casi, sarete in grado di continuare il vostro viaggetto: salite cercando un passaggio di mattoni e poi continuate la salita in "H" grazie alla grata sul muro. Cercando di stare il più possibile a destra (cioè in linea col successivo pianerottolo da raggiungere, calcolate bene i tempi, evitate di finire arrosto e balzate oltre il fuoco. Non appena toccherete la superficie di metallo, tutti e due i lanciafiamme si fermeranno.
Procedete salendo sempre più, quando arriverete al piano coi colpi per l'uzi, dietro di voi potrete vedere un piccolo pulsante che andrà premuto; non appena lo farete noterete in "F" una botola spalancarsi.
OK, com'è come non è, dopo aver sfidato le fiamme accesesi ai piani superiori, sarete nuovamente dalle parti di "E": poco oltre il baratro che avete già visitato. Scendete nuovamente in quest'ultimo e raggiungete la camera "F", prima di entrate nella botola che si è aperta però, fate una capatina in "G", il pozzo della trivella. Salendo sopra a quest'ultima e raggiungendo il passaggio sopraelevato, avrete la prima chiave di Salomone...
Ok, siete entrati nella botola a NE di "F"? Benissimo, allora sarete arrivati in "I", giusto? La camera altri non sarà che un'enorme salone abitato solo da un punk e dal suo cane che andrete a sforacchiare a dovere (ci stava bene la tipica frase: "Ho, se fai male al mio cane è come se lo facessi a me!"). Mettendovi sulla piattaforma cedevole, spostate verso di voi il blocco movibile che troverete di sotto, tornate su e scendete nell'apertura che si sarà formata grazie alla vostra ultima azione, in questo modo, sarete al gruppo di pulsanti "J".
I controlli che avete davanti, serviranno per l'apertura delle porte al deposito di casseforti, apertura che purtroppo sarà a tempo, tutta la parte seguente andrà perciò fatta di corsa (sfruttate il pulsante di "scatto"). Ci siete? Via, allora. Schiacciate l'interruttore a destra, correte in direzione della già citata camera e più precisamente all'interno dell'uscio più distante: quello a destra. Schiacciate il bottone qui presente poi, tornati in "J", ripremete nuovamente l'interruttore a destra entrando, questa volta, nella porta centrale. Salendo attraverso la botola, fatta aprire col bottone nella camera di sicurezza precedente, utilizzate l'ennesimo pulsante, poi fate ritorno a "J".
Pensate, finora avete preparato semplicemente la strada per quest'ultima azione, abbassate perciò l'interruttore a sinistra e fiondatevi nell'unica cassetta di sicurezza che vi manca: quella a sinistra. Dentro, oltre l'acqua, ci sarà la seconda chiave di Salomone ("K"), per raggiungerla basterà fare il percorso appesi al soffitto e poi tornare in "A" attraverso il canale sommerso.
Eliminando il killer apparso dal nulla, cambiate la moneta trovata in "E" con un bel biglietto per la metro' (al terzo sportello da sinistra), scendete lungo la scala mobile di sinistra e, dopo aver raccattato il segreto 2 dietro alla grata, procedete seguendo i binari per l'area "L". Non appena vedrete il bagordo spuntare fuori dalla porta, inseguitelo ed entrate con lui nella stanza prima che la metropolitana vi costringa a cambiare misura di reggiseno. Freddato l'uomo, premete il bottone e visitate tutti e due i corridoi ancora inesplorati: quello da cui è saltato fuori il punk (troverete solo una gemma) e l'altro con la pozza d'acqua. Aprite la porta qui presente tramite il pulsante apposito e iniziate ad affrontare questo simpatico labirinto. Il trucco per superarlo è osservare i simboli sulle porte e quelli accanto ai numerosi interruttori. Per terminare il tutto nella maniera corretta dovrete azionarne uno col simbolo delle mani, e uno con quella specie di banana split... in questa maniera avrete libero accesso a "M": una enorme camera con due troni e una luna meccanica. Dopo aver inserito a dovere le due chiavi, raccogliete tutto ciò che c'è in giro: i due uzi (!), la gemma e soprattutto il martelletto massonico nella porta precedentemente occlusa dalle spade. Non dimenticate inoltre la Stella Ornamentale, nascosta dietro all'unica tenda viola che arriva fino a terra... avendo davanti la porta delle spade, la vedrete a sinistra (questa non era affatto facile!).
Ora per andar via non dovrete far altro che farvi una bella nuotata in apnea e vi troverete, pensate un po', in "N" (il passaggio è nell'angolo SW della camera). Arrampicandovi su un paio di gradini, balzate in direzione del balconcino più lontano, salite e, sfruttando i soliti appigli sul soffitto, cercate di raggiungere il passaggio nel muro e da qui il cancelletto automatico.
Usate il biglietto per aprirlo, poi andate alla porta della stanza col fuocherello e ponete la Stella Ornamentale trovata in "M" sul meccanismo. Ora potrete dirigervi al segreto 3: basterà che seguiate il corridoio nella stanza che avete appena aperto!
Raccolto il diamante segreto, fate ritorno dalle parti del cancelletto automatico e usare il martelletto per rompere il lucchetto in "O". Schiacciate il bottone e, mentre siete qui, arrampicatevi nell'area esattamente sopra di esso per il segreto 4. Scendete nel passaggio poco più a destra della porta (a sud, sulla mappa), visitate l'intera zona e, giunti alla botola che avete visto aprirsi alla pressione del pulsante, arrampicatevici dentro. La carrozza della metropolitana in cui ora vi trovate, potrà essere mossa azionando il pulsante in essa, così facendo arriverete in un'altra zona...
Nella nuova area, procedete fino in fondo al corridoio e, non appena vedrete il nemico spuntare fuori dall'angolo, NON UCCIDETELO! Lasciate che prima apra per voi una porta, la "P", solo allora potrete rompere la testa a lui e al suo compare. Dentro la nuova stanza, troverete un paio di bottoni da premere, vedrete così aprirsi una porta in "I" e la botola per riutilizzare il treno e raggiungere questa zona. Fatelo e avrete il segreto 5: un bazooka e qualche munizione. Per tornare in "P" e discendere la rampa per la fine, basterà premere il bottone accanto nell'area segreta e tornare al trenino...

NEXT

LONDRA LIVELLO 3: ALLE PORTE DI LUD



Hey, che cambiamento, vero? Ora quelli che prima erano i vostri nemici saranno amici, quindi vedete di non colpirli altrimenti loro faranno lo stesso con voi!
Per prima cosa seguite il teppista fino alla sala "A" con le due piscine e, invece di continuare dritti, imboccate il passaggio di sinistra alla volta del segreto 1. Non appena cadrete nella piccola stanzetta e le punte inizieranno a scendere dal soffitto, appendetevi al passaggio a destra, tiratevi su e scivolate lungo la rampa. Osservando il panorama dalla balconata di sinistra, vedrete sotto di voi alcuni piani inclinati e del filo spinato, buttandovi in direzione dei primi, finirete in mezzo al secondo e, camminando a sinistra, potrete appendervi alla fessura nella parete scoprendo, dopo esservi tirati su, la prima zona segreta (a destra); per risalire usate l'apertura sul soffitto, premete il pulsante nella stanza in cui vi siete ritrovati dopo la camera delle punte, e sarete così al pozzo di salita "B".
Prima d'iniziare la rampicata grazie alle solite grate, recuperate il medikit, poi fate caso, nella salita, ai due muri laterali... Quando accanto a voi noterete un paio di luci rosse (una per lato), spostatevi a sinistra e fate in modo che le mani di Lara™ siano alla stessa altezza della base della grata con dietro la luce; fate un salto all'indietro con giravolta, appendetevi alla scaletta e poi, tirandovi su, arriverete al segreto 2: un colpo di bazooka. Semmai la nostra eroina non volesse salire nell'apertura della munizione, fatela spostare più a destra possibile, mollate la presa e poi riprendetela immediatamente così che la pupattola non si riesca ad appendere se non con le sole mani (non deve avere l'appoggio dei piedi), in questo modo certamente salirà dove vorrete!
Ok, dopo aver fato ciò, lasciatevi cadere sul piano inclinato in legno, fate un altro salto all'indietro con giravolta e vi ritroverete appesi alla grata di salita. Arrivate questa volta alle luci verdi (sempre una per lato), spostatevi ancora a sinistra e portate Lara™ a una altezza tale per cui le sue mani si trovino di due spazi più in alto della cima della luce verde. Fate un salto all'indietro puro e semplice e sarete su una piattaforma con un diamante e delle munizioni di fucile... Ok, ora sì che potete arrivare fino in cima: avete preso tutto ciò che c'era in "B"!
Passando nel tunnel, vedrete attraverso le aperture la stanza sotto di voi: quella di una enorme Sfinge... A quanto pare quelle del primo TR non sono bastate ai programmatori! Non appena sopra alla vostra testa il soffitto si alzerà, arrampicatevi a destra nell'apertura e lasciatevi cadere nel pozzo in modo d'arrivare nella zona "C". Uccidete il nazi di spalle, aprite la porta grazie all'apposito bottone e fate fuori anche il secondo crucco. L'accesso alla camera egizia "D" sarà impedito da un grosso blocco di roccia, per poterlo spostare dovrete muovere quello in "C" così che sia nell'angolo di sinistra...
Entrando in "D", salite sui blocchi di roccia, entrate nel passaggio direttamente davanti all'entrata e spostate il blocco mobile davanti all'accesso che avete appena utilizzato. Arrampicandovi sopra, potrete tornare nell'atrio e notare subito che il blocco che si era spostato muovendo quello in "C" è ora tornato al suo posto... Saliteci e da qui balzate a sinistra introducendovi nello stretto cunicolo. Tirate per l'ennesima volta il cubo in "C" in modo da poter riaccedere a "D", salite su di esso e da qui al piano superiore in cui troverete una leva. Abbassandola si formerà una scala che però non utilizzerete subito: prima dovrete trovare il modo di far aprire la porta posta all'ultimo piano della locazione!
Mettetevi direttamente davanti alla scala e continuate ad andare indietro fino sul bordo del blocco presente. Ora, voltandovi di 90 gradi a destra, dovreste vedere sul basso soffitto una superficie in legno a cui potrete attaccarvi, fatelo, continuate fino in fondo e, dopo aver preso la gemma verde a sinistra, continuate a destra fino all'interruttore. Non appena lo muoverete il gioco sarà fatto! Ora arrampicatevi sulla piattaforma di legno e da qui (sarete praticamente all'altezza del tetto, potevate raggiungere la zona anche usando la scala) fino all'area "E" saltando il baratro al volo.
Scendendo la rampa per "E" (prima salvate, farcela è troppo importante), finirete su una piattaforma cedevole: NON PERDETE TEMPO, SALTATE! Così facendo potrete mettere le mani sullo scettro pieno di fluido d'imbalsamazione che vi ha chiesto il capoccia degli Immortali.
Semmai mancaste l'affare e, chessò, cadeste lungo i piani inclinati giù fino all'acqua, potreste comunque finire il livello e in maniera ancora più rapida di prima (riprendereste dalla zona "G", più o meno), però in questo modo vi perdereste gran parte dei segreti, e quindi anche il livello nascosto...
Noi naturalmente faremo conto che ce l'abbiate fatta, se non fosse così vedete voi: se potete ricaricate, altrimenti continuate a leggere da "G". Ora, stando bassi, passate all'interno del cunicolo e da qui, dopo i soliti guastafeste, in un corridoio per un secondo passaggio da fare in ginocchio. Azionando l'interruttore protetto dal guardiano, scendete nella botola accanto ai blocchi e finalmente vedrete dal vivo la Sfinge: ci sarete esattamente sopra!
Utilizzando gli appigli sul soffitto, recuperate la gemma verde dall'altra parte del percorso poi fate un bel salto mirando alla testa della Sfinge. Una volta qui sopra, mettetevi nell'angolo posteriore sinistro del pianerottolo guardando verso la schiena della statua, poi saltate in direzione della piattaforma col medikit. Il passaggio non sarà facile: la zona è a 45 gradi verso sinistra rispetto alla direzione in cui starete guardando, il modo migliore per arrivarci e fare un salto verso di essa tenendo premuto il pulsante per aggrapparsi, in questa maniera Lara™, tenendo avanti le mani, non pesterà la testa contro il basso soffitto (molte volte mi stupisco degli ingegnosi metodi che m'invento! NdFBS). Il passo successivo da qui sarà raggiungere la cima dell'unica colonna presente, poi il piano inclinato a sinistra e infine la balconata. Et voilà: il segreto 3!
Una volta che avrete raggiunto il pian terreno (magari balzate sulla spalla destra della statua e poi sulla zampa...), uccidete tutti quanti a andare al cancello "F". Arrampicatevi nell'apertura alla sua destra, tirate verso di voi il blocco- scala, poi, scendendo nuovamente di sotto, mettetevi davanti alla porta e saltando verso l'alto, appendetevi al masso appena smosso così da raggiungere la parete a grata. Muovendovi a destra ed entrando nel passaggio, dovreste raggiungere le spalle del blocco che, spinto verso l'esterno (badate di spingere quello giusto), vi lascerà libera la strada verso il segreto 4: un'apertura in un'area azzurra in alto a destra.
Ok, ora che avete le tasche piene, tirate il secondo blocco un paio di volte verso di voi, rifatevi il percorso così da ritrovarvi alle sue spalle e sarete di nuovo in "A". Posando il fluido nell'alcova accanto al trono del capo, si aprirà il passaggio verso i quartieri alti della Sig.na Lud... anche se in effetti per raggiungerli dovrete partire dal basso!
Utilizzando l'UPV, il mezzo acquatico giallo, iniziate a visitare le grotte sottomarine prendendo tutto ciò che potete, due sole raccomandazioni: attenti ai coccodrilli e ricordatevi di prendere aria quando serve entrando nella grotta col simbolo della metropolitana.
Al termine dello sciacallaggio, sarete risucchiati in "G", il medesimo punto che avreste raggiunto se non foste riusciti a prendere il fluido per il capo. Da qui, seguite il percorso sommerso per la leva "H", azionatela, passate attraverso la botola che si aprirà e poi attivate il pulsante così che il passaggio per "I" si apra.
L'enorme stanza in cui finirete, sarà zeppa di casse. Su una di esse vi sarà un uomo-rana di vedetta, mentre una guardia starà sulla sponda poco più sotto; voi non dovrete assolutamente farvi vedere, pena: la perdita del segreto 6! Continuando a restare in apnea, nuotate tenendo la destra, prendete aria subito dopo l'angolo di destra e poi occupatevi delle sue stanze sommerse. Nella prima tirate la leva così che si apra una bella botola, nella seconda fate man bassa del segreto 5 (delle munizioni).
Ora tornate al canale dal quale siete arrivati, non entrateci ma procedete verso destra in modo da trovare una zona a cui potrete approdare. Entrate nella botola a sinistra stando bassi, (mi ricorda Thief e Commandos!), prendete la gemma sommersa e, uscendo dall'acqua, fate il giro largo stando sempre coperti e bassi. Il vostro obiettivo sarà tentare di arrivare al di sopra della vasca "J" tramite il passaggio apposito così che, non appena l'uomo-rana sarà allertato, voi potrete saltare dentro la piscina prima di lui evitando che il mentecatto chiuda il segreto 6. Ucciso l'idiota e raccolti tutti gli oggetti utili, portate fuori l'UPV, posteggiatelo e, se ancora non l'avete fatto, occupatevi della guardia in "I" recuperando la sua chiave del bollitore.
Sfruttando il comodo mezzo sottomarino, raggiungete la camera "K" invasa dai flutti e iniziate a girare per le innumerevoli stanze; ricordate solo che quella in cui potrete prendere aria la troverete nel livello più in alto, la seconda alla vostra destra, proprio accanto a quella col sommozzatore morto (presente, insieme all'UPV, solo per chi si fosse fatto scappare il segreto 6)... Prima di andare a visitare l'area, io vi consiglio comunque di levarvi dai piedi i nemici e i coccodrilli, dopo averlo fatto sarete più tranquilli voi e più felice io.
Perfetto, quello che dovrete fare ora sarà per prima cosa premere nell'ordine i pulsanti, ricaricandovi d'aria tra l'uno e l'altro... Andate quindi in "L", al piano di sotto a sinistra del tunnel d'entrata (sulla mappa sembra indicare la strada di sopra, "L" è sotto!); "M", direttamente sopra al tunnel d'entrata; "N", davanti all'area per il recupero dell'ossigeno; "O", a destra del recupero dell'ossigeno e da qui su fino a un'altra area all'asciutto (per questioni di spazio sulla mappa le due sono fisicamente divise ma unite tramite una freccia rossa). Tuffatevi nella piscina con sopra le piattaforme infuocate, tirate la leva così da spegnerle e poi risalite saltando dall'uno all'altra (non dimenticate gli oggetti sparsi per strada). Superate le presse nel corridoio e, davanti alla cascata, appendetevi alle grate sul soffitto introducendovi nel pertugio dietro di essa ("P"). Usando la chiave del bollitore rubata alla guardia in "I", aprite la porta e schiacciate il pulsante così d'aprire l'ultima area sommersa: "Q". Tornate dunque in "K" e, senza perdere tempo (non ci sarà più ossigeno nella camera di ricarica!), passate direttamente al tunnel per la superficie che ci sarà in "K".
Una volta in salvo e coi polmoni pieni d'aria (a 'sto punto mi vengono una quintalata di battute...), affrontate il percorso coi pendoli stando il più possibile a sinistra, prendetevela comunque comoda coi salti: sui bordi non vi colpiranno! Nel nuovo corridoio, non arrivate fino alla fine, ma arrampicatevi nella botola sul soffitto e seguite il percorso facendo tutti i salti del caso... Dopo un breve tratto finirete anche questa sezione e accederete all'ultima di Londra.

LONDRA

Signori ecco lo scontro con un altro simpatico possessore di pietra meteorica, anzi, simpatica posseditrice! L'intero livello altri non sarà che uno scontro diretto con Miss. Sophia, voi impossibilitati nell'usare armi e lei col suo bell'affarino sparaenergia!
Seguitela sul tetto "A" e iniziate la rampicata dei blocchi stando attenti a non venir beccati dai suoi colpi più potenti (sentirete il suono diverso, a quel punto sarà meglio togliersi!). Sfruttate il passaggio a soffitto "B" per raggiungere il pianerottolo con la lampada rossa sul muro e da qui continuate a sinistra. Salite nuovamente e il segreto 1, l'unico del livello, farà capolino proprio qui: oltrepassate il blocco a sinistra, attaccatevi al bordo e spostatevi lungo la crepa nella parete. All'interno dell'alcova eccovi qualche oggettino utile!
Risalite ancora fino al "bivio" per il segreto (è il prezzo!), ma questa volta invece di andare a sinistra continuate a destra superando il ponticciolo e premendo il bottone sotto la seconda lampada rossa (sulla mappa è esattamente sopra a "B"). La botola "C" al di sopra del blocco per il segreto si aprirà e voi potrete salirvi senza alcun problema... beh, a parte Sophia!
Una volta su, raggiungete la terza lampada rossa; salite ancora, raccogliete il medipack e il medikit, poi procedete oltre il secondo ponte: al riparo dietro al muro con la grata da salita "D". Attendete che il vostro nemico sferri il colpo migliore del suo repertorio, poi, quando vi sentite pronti, balzate fuori dai ripari e fatevi 'sta scalata. In cima, acquattatevi e passate nella apertura non prima di aver preso il medikit, poi, una volta dall'altra parte, arrampicatevi sul ponteggio "E" appena superato dal disotto e, facendo un balzo degno di Bubka, raggiungete la piattaforma oltre il baratro... Siete alla fine: alla vostra destra vi sarà un ponte in ferro su cui si troverà Sophia e davanti a voi una centralina dell'alta tensione ("F"); sparate a quest'ultima per veder la bionda percorsa da 10.000 volt!
Ok, siete stati elettrizzanti, ma ora come diamine si può fare a raggiungere la gemma visto che si trova ancora sul ponte? Beh, salite sul muretto davanti a voi (lo stesso della centralina) e balzate in direzione della fine del ponte, attenzione però: NON sul ponte, accanto! Il pulsante che troverete sul muro farà spegnere la corrente e voi potrete raccogliere il prezioso manufatto... Goodbye London!

TOMB RAIDER 3: LA SOLUZIONE VIEN DA SÉ! (PRIMA PARTE)

SUD PACIFICO LIVELLO 1: IL VILLAGGIO

SUD PACIFICO, livello 1: Il Villaggio Costiero

Wow, Lara™ in bichini! Dopo una riposante nuotata nelle calde acque tropicali, fate uscire la nostra ninfa dall'acqua... La sua candida pelle bagnata si asciugherà subito non appena il placido sole serale le bacerà le spalle. La sabbia cristallina, bianca come zucchero, inizierà ad aderirle addosso non appenaaa.... Ops, scusate, stavo sbavando.
Dicevamo. Il livello è abbastanza unico, vi saranno due possibili percorsi per terminarlo, in ognuno di essi vi sarà un segreto 2 mentre in terzo e ultimo sarà in comune (così come la parte finale del percorso: "Il Villaggio"). Io naturalmente ho messo entrambe le rotte per accontentare tutti e, se ve le giocherete bene, potreste addirittura ottenere 4 segreti su 3, prendendo entrambi i segreti 2... non che questo vi faccia avere dei bonus, comunque!
Ok, partiamo. Mentre sarete in acqua, nuotate tenendo la sinistra così da entrare in quella piccola insenatura. Sul fondale troverete una chiave a forma di teschio (chiave dei contrabbandieri), manufatto che vi sarà utile per aprire un percorso alternativo nella capanna abbandonata in "A", (ragazzi, per una attimo mi è saltato in mente Tusker della Sistem3, si parla del giurassico del C64... Lo ricordate?), prima di andarci, però, vi consiglio di recuperare il segreto 1. Farlo è semplice: arrampicatevi sulla roccia in mezzo al mare che ci sarà subito di fronte alla spiaggia, da qui balzate in direzione del piano inclinato sul lato del monte, spostandovi poi a destra non appena vi aggrapperete. Dalla piattaforma, balzate alla seconda e da qui alla terza dove delle simpatiche munizioni di mitragliatore rappresenteranno la vostra meta.
Ora la capanna, o meglio, la scelta tra le due possibili strade. La prima, quella che spiegherò tra breve, inizierà dalla botola all'interno della casupola stessa, mentre la seconda dalla discesa di sabbia a destra di quest'ultima. Allora, dove andrete? Il risultato finale è indipendente da quello che farete qui, sappiate comunque che solo nel primo caso potrete trovare 4 segreti, anche se in effetti ne basteranno 3 per il conteggio utile al livello segreto finale.
-PERCORSO DEI CONTRABBANDIERI-
Mmmh, volete fare i fuorilegge, eh. Ok, aprite la botola grazie alla chiave trovata sott'acqua, lasciatevi cadere nell'apertura e seguite il corridoio (bella l'idea della trappola, eh?). Arrivati alla grotta invasa dall'acqua, uccidete i crocchi, fate un bel bagnetto e prendete il fucile subacqueo con le munizioni.
Tornati all'asciutto, saltate sulle piattaforme e, arrivati a quella con accanto la torcia, usate i viticci per passare dall'altra parte. Raccogliete ciò che potete, sparate al nativo con la cerbottana, poi raggiungetelo sfruttando i passaggi a soffitto e i pianerottoli di roccia. Sul ponticello di pietra precedentemente occupato dal cannibale, sarà possibile saltare verso uno scivolo che porterà nuovamente all'altezza dell'acqua; balzate poco prima che finisca e potrete affrontare il cornicione di roccia e il salto verso una scala di legno (fate quello di sicurezza, le punte sotto non perdonano!). In cima a 'sto affare, appendendovi al bordo e muovendovi a sinistra, il tragitto terminerà con una gemma verde; per poter continuare basterà lasciarsi cadere correndo verso una piattaforma poco più sotto dove, dopo l'ennesima sezione in cui bisognerà appendersi al bordo, potrete uscire dall'area e camminare sul ponte sospeso in "B".
Prima di attraversarlo, volatevi a destra, saltate sul primo pianerottolo, poi sul secondo e infine verso la zona col primo segreto 2 (2a, sulla mappa). Ora, se volete finire il livello con 4 segreti, tornate sul ponte di legno lasciandovi poi cadere di sotto (saltate al capitolo "Percorso degli Indigeni" e continuate a leggere da qui), altrimenti procedete oltre il cavalcavia... Avete scelto di continuare, eh? Voltate a sinistra stando bassi: vi sarà una trappola con una bella lama che vi farà perdere la testa... letteralmente! Eccovi così nella nuova camera... un solo consiglio, da leggere con la voce di Indy: "State lontani dalla luce", e il pulsante a destra vi sarà d'aiuto in questo!
Balzati dall'altra parte del corso d'acqua (se ci cadrete dentro finirete fuori dal tempio, sulla piattaforma "D"), raccogliete la gemma e, scivolando lungo la rampa, sarete pronti a riprendere la storia dal capitolo "Il Villaggio", mostrato sulla mappa con "G". Enjoy!
-PERCORSO DEGLI INDIGENI-
Ok, lasciamo stare la chiave dei contrabbandieri e dedichiamoci allora al percorso dei nativi...Dopo una bella scarpinata e il primo scambio d'opinioni con un cannibale, dovreste arrivare in una valle nebbiosa con un bel laghetto di sabbie mobili ("B"). Balzate sulla colonna al centro di esso, recuperate il medipack a destra, tornate alla colonna e da qui fino all'altra sponda (attenti alla trappola a dardi). Arrampicandovi sulle radici degli alberi e sui diversi rialzamenti del terreno, cercate di raggiungere i rami e da qui, continuando a saltare dall'uno all'altro, arriverete in "C" dove ci sarà la prima Pietra del Serpente e, all'estremità destra del ramo, il secondo segreto 2 (2b, in un'apertura nella parete mezza nascosta dall'edera). Dalla zona in cui vi trovate, saltate mirando al pianerottolo sopra alla torcia sulla facciata del tempio, scendete di un piano e balzate verso la superficie inclinata in modo da ritrovarvi poi accanto alla polla d'acqua che sfocia nella cascata.
Lasciandovi cadere in acqua, vi ritroverete poco dopo su di una piattaforma ("D"), dietro alla barriera d'acqua avrete la seconda Pietra del Serpente. Ora, tornando alla piattaforma e saltando da qui alla scaletta a destra, potrete raggiungere l'altra sponda della polla.
Sfruttando l'unico piano raggiungibile sul lato del monte e balzando poi su quello per i cancelli "F" (la zona in cui andranno messe le Pietre), dovrete raggiungere la seconda fiaccola sulla facciata del tempio: nella medesima posizione della prima ma, logicamente, da questa parte della vasca ("E"). Qui avrete l'ultimo monile per la vostra collezione: la terza gemma che, insieme a tutte le altre, potrete porre nelle bocche dei tre serpenti in "F" accedendo così al villaggio indigeno "G".
-IL VILLAGGIO-
Fatevi un giro tra le capanne raccogliendo tutto ciò che potete, state però attenti alla baracca con dentro il medipack: è una trappola di sabbie mobili! Quando avrete finito, fiondatevi in "H" (il medesimo spiazzo della capanna finale "L") dove, saltando sui vari massi, potrete azionare una manopola che chiuderà la botola per l'altra metà del villaggio (attenti alle solite sabbie). In questo luogo potrete girare un'altra ruota ("I") e, così facendo, accedere alla capanna "J" con la scaletta a pioli , oltre a ciò potrete raccogliere il segreto 3 in una grotta buia nell'area NE della locazione.
Una volta nel rifugio sull'albero, guardando fuori dalla finestra, saltate a sinistra in direzione della piattaforma fatta di canne di bambù, poi da qui continuate nel corridoio lasciandovi alle spalle le fiamme e uscendo all'altezza dei tetti delle capanne. Saltando dall'uno all'altro, a un certo punto dovreste notarne uno con sopra alcune punte; sfruttando la scala sul soffitto, appendetevi e superatelo come solo una scimmia sa fare, poi, saltati nella baracca "K", premete il bottone per far chiudere la botola delle fiamme (dove saranno andati a prenderla tutta 'sta tecnologia?). Non appena potete, giratevi facendo fuori il nativo, lasciatevi cadere nuovamente al pian terreno e da qui tornate in "J". Nel corridoio, superate le fiamme praticamente innocue (non per me visto che ci sono ricaduto lo stesso!), schiacciate il bottone subito davanti a voi, fatevi il corridoio con la trappola modello Indiana Jones e girate la rotella così da poter tornare, attraverso il passaggio a sinistra, al villaggio "G".
Entrando nello stagno, nuotate attraverso la botola di legno ora aperta e seguite i vari corridoi all'asciutto fino al salto verso la capanna "L"... Fine.

SUD PACIFICO LIVELLO 2: LA ZONA DEL DISASTRO AEREO

SUD PACIFICO: livello 2: Zona del Disastro Aereo

Dopo la visitina all'uomo nella capanna, un tipo davvero in gamba, scendete al pian terreno e dirigetevi alle sabbie mobili. Fate caso alla superficie e saltate sulle foglie evidenziate con una X sulla mappa che vi è stata data (è nell'inventario), per comodità anche sulla mia mappa le ho volute segnare con una X, in questo modo vi risulterà più semplice farcela. Raccogliete il segreto 1 nell'angolo a sinistra dell'acquitrino e poi procedete per il percorso fino alla zona con l'aereo distrutto "A" (attenti ai Raptor). Lo scopo ora sarà semplice: riuscire a entrare nel velivolo per scoprire che fine ha fatto la pietra meteorica... Certo potreste tentare subito di raggiungere il suo tettuccio per calarvi dentro, ma io vi risparmierò la fatica: dentro trovereste solo un macchinario che ha bisogno di un paio di chiavi per essere attivato, quelle dei suoi due piloti, il comandante Bishop e il tenente Tuckerman. Ok, ma dove saranno andati 'sti due? Procedete di qualche passo verso ovest e poi lasciatevi cadere nell'apertura del terreno a nord. Nelle grotte "B", ecco un soldato ancora vivo... allora potrebbe esserci qualche speranza (NON SPARATEGLI, vi aiuterà!)! Non appena vi avvicinerete però, ecco un paio di Raptor spuntarvi da dietro. Inutile dire che cercherete immediatamente di farli fuori e poi di procedere nelle ricerche (il segreto 2 è sui rami degli alberi, non dimenticatelo!).
A un certo punto, dovreste vedere, in "C", una sorta di cono vulcanico, al suo interno troverete il cadavere di Bishop e, inutile dirlo, con se avrà le chiavi... Proprio allora nelle pozzanghere s'inizieranno a vedere i tipici cerchi e arriverà il T-Rex! Cercate di evitarlo e, il più velocemente possibile, di raggiungere la leva "D", una volta abbassata, andate alla "E" e poi nuovamente il "D" per fuggire attraverso il corridoio... Semmai aveste lasciato vivi i Raptor, allora sarebbero stati loro a intrattenere il bestione (non succede sempre, comunque), lo stesso per il soldato.
Ad ogni modo, con la vostra bella chiavetta nuova fiammante, tornate indietro e più precisamente all'enorme spiazzo "F". Difendete i poverini contro i soliti rettili, poi dedicatevi al corridoio che conduce a "G"...
Ennesimo rettile rosso, poi la rampicata sulla parete alle vostre spalle. Una volta che sarete in cima al percorso di viticci, fate un salto all'indietro e poi un altro immediato per raggiungere il ramo... Ora mi chiedo: come avrà fatto un dinosauro ad arrivare fin qui? Che si tratti di Croc? Disquisizioni a parte, trasformatelo in valigie e poi date un occhiata in direzione del ramo inclinato... Non dovete saltare su qui (anche perché non ci arrivereste fin sopra), ma sul pianerottolo poco oltre a sinistra, proprio sul lato della montagna dal quale siete arrivati. Da 'sta posizione non sarà un problema balzare poi sui rami più alti dell'albero e, poi fino al lucertolone legato alla corda. Sparando nella sua direzione lo farete cadere di sotto e non passerà molto perché si trasformi in pasto per pesci. E' ora tempo di recuperare l'ultimo segreto: sul ramo più alto che vedrete voltandovi in direzione della cascata... Siccome la struttura è parecchio inclinata, per raggiungerne la cima (e quindi il premio) non basterà un salto normale, perciò, mettendovi di fronte alla rampa, spostatevi il più possibile in avanti e a sinistra, ruotate un po' a sinistra e fate un bel voletto appendendovi poi al bordo... Ora siete contenti? Ok, tuffo di testa nel fiume (magari prima salvate che è meglio!) e poi giù con la leva sommersa! Uscendo sulla riva opposta di quella da cui siete partiti, freddate ogni animale che vi si parerà davanti, poi inoltratevi in "H" dove 3 leve staranno aspettando solo di essere tirate. Ogni volta che ne abbasserete una, un nemico spunterà nella camera, la zona migliore per affrontarlo è quella al di sotto della botola in legno: il blocco rialzato. Non appena il passaggio per il piano superiore si sarà aperto, salendo troverete la chiave di Tuckerman e una gemma. Bene, ora si torna in "A" per entrare nell'aereo!
Sfruttando le piattaforme a sinistra del velivolo mezzo rotto (nella zona in ombra), raggiungete i rami dell'albero, appendetevi ai vari percorsi prensili e, arrivati al più lungo (quello che sembrerà terminare nel nulla... un vicolo cieco prensile), non percorretelo fino in fondo ma rimanete a qualche "passo" dalla fine. Lasciandovi andare dovreste cadere su una zona piana ("I") e da qui, aggrappandovi al bordo con le crepe orizzontali a destra, dovreste essere in grado di scendere senza problemi... Attenti però: NON LASCIATEVI ANDARE, rimanete appesi e, quando arriverete in fondo, iniziate a spostarvi a sinistra. La zona che raggiungerete tirandovi su, avrà una sola altra uscita: le grotte "J"!
Ora si che si ride! La zona altri non è che un enorme rotaia sospesa, in cui voi, di volta in volta, dovrete attivare gli "scambi" per poter continuare. La prima cosa da fare sarà azionare la leva al termine del balconcino sotto di voi, poi, dopo che il primo ponticciolo si sarà chiuso abilitando la parte del percorso verso la leva "K", sfruttate i soliti passaggi a soffitto per raggiungere il muro crepato, scendetelo mettendovi al di sotto dell'apertura che conduce all'interruttore e poi, tirandovi su, abbassate l'affare. Per tornare all'inizio, saltate sulla colonna centrale (quella con la gemma verde) e da qui sul balconcino della prima leva, che tra l'altro andrà nuovamente azionata.
Il percorso prensile ora vi condurrà intorno a una stalattite quadrata e alla fine noterete che vi sarà ancora uno "scambio" da attivare per poter concludere il percorso... Dov'è la leva? Guardate la superficie della stalattite e fate caso alle crepe. Usatele per poterla discendere, arrivate fino in fondo (Lara™ dovrà comunque essere appesa sia con le mani che coi piedi) e fate un salto all'indietro... Ecco ciò che cercavate: la leva "L"! Azionatela, rifatevi la strada della stalattite raggiungendo poi il pianerottolo che si sarà aperto in essa e da qui un bel balzo vero il piano inclinato sotto alla leva "K" dove, dopo esservi appesi al bordo ed esservi spostati di uno spazio a destra, potrete fare una capriola all'indietro e finire laddove c'era la gemma verde. Il successivo sarà l'ultimo passaggio prensile del mese!
Sull'ala dell'aereo, scendete attraverso la botola, uccidete il Raptor-pilota e usate le due chiavi per attivare i comandi. Scendete nella stiva, abbassate la leva così che la torretta lanciamissili esca all'esterno dell'area "F" e qui, utilizzandola, fregate tutti i rettili che arriveranno di lì a poco. Una volta che avrete fatto strage, raccogliete le munizioni in giro per il campo e sfruttate qualche altro colpo per abbattere il muro in alto a sinistra: sarà questa la zona che andrete a raggiungere per uscire da questo incubo!
E questo è tutto per ora, il resto, come promesso, il mese prossimo. Aloha!

FBS

CHEAT! CHEAT! CHEAT!

Non potevano mancare, così ecco i codici per superare i livelli e per avere tutte le armi (anche se solo i falliti li userebbero!). Per la felicità del mondo intero, ho voluto aggiungere anche quelli per Playstation! A questo proposito un ringraziamento speciale a Mark Smith che mi ha tolto dai casini più di una volta 'sto mese. Ora accattateveli e sappiatemi dire al nuovo indirizzo dei trucchi (tipsexol@galactica.it , si legge Tips e Solle)!
PC, tutte le armi e gli oggetti: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate all'indietro.
PC, passaggio di livello: tirare fuori le pistole, fare un piccolo passo indietro, un piccolo passo in avanti, acquattatevi, rialzatevi, fate tre giri su voi stessi e poi saltate in avanti.
PLAYSTATION, tutte le armi: L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 (Lara™ urlerà!)
PLAYSTATION, pieno d'energia: R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 (Lara™ sospirerà)
PLAYSTATION, salto di livello: L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2 (Lara™ sospirerà)
PLAYSTATION, abilitazione segreti (per il livello nascosto): L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 (Lara™ sospirerà)
PLAYSTATION, chiave per gara in casa: R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 (nessun suono)

ENTRATE ANCHE VOI NELLA LEGGENDA

A cura di Stefano "GranDuspiS Legend" Lisi

PRIMA DI COMINCIARE...

...un doveroso ringraziamento va a Francesco "Frabac" Bacchelli, senza il cui aiuto questa soluzione non sarebbe mai esistita e a Katia, sua novella moglie, senza la cui santa pazienza Francesco non avrebbe potuto scrivere mezza riga una settimana prima del matrimonio. Auguri a entrambi, dunque e auguri a tutti voi che vi accingete a sfidare uno dei titoli più ostici della stagione videoludica. Grand Prix Legends, infatti, è un gioco in grado di regalare enormi soddisfazioni e al tempo stesso ineguagliabile frustrazione. La difficoltà del titolo targato Papyrus è notevole e solamente una costanza e una perseveranza sopra la media assicureranno il successo. Prendete questa guida come un valido sostegno, dunque, ma non sperate che solamente la lettura di queste pagine possa trasformarvi da brocchi in campioni. Fate molta pratica, effettuate tantissime sessioni di prove libere e cercate di stabilire un rapporto strettissimo con la monoposto, quasi si trattasse della vostra ragazza. Lo so che con un'auto fatta di poligoni ricoperti di texture certe cose non si possono fare, ma più imparerete a convivere con le sue reazioni e con il suo temperamento, più riuscirete a domarla e ad agire in maniera naturale e spontanea.

IL PRIMO COMANDAMENTO: non ti scoraggiare mai...

Giocando a Grand Prix Legends sarà inevitabile arrivare a un punto di scoramento totale. Le prime sessioni di prove si risolveranno in continui fuoripista, in testa coda a ripetizione e riuscire a compiere un solo giro pulito sarà davvero un'impresa. In questi frangenti la tentazione di buttare via tutto sarà altissima, ma io vi esorto a tenere duro, ad andare avanti e a modificare per l'ennesima volta i settaggi dell'auto. Prima o poi arriva, infatti, il momento in cui si innesca un qualcosa, un meccanismo strano e si comincia a girare abbassando i tempi, pennellando le curve e riuscendo a controllare la macchina anche in condizioni di emergenza. È in questi frangenti che il gioco esprime il meglio di sé, regalando grandissime soddisfazioni e costringendo il giocatore e gli attoniti spettatori a vere e proprie grida di gioia (o di disperazione) a ogni curva.

WARM UP
Anche se il vero pilota gareggia senza alcun aiuto da parte del computer, prima di scendere in pista è opportuno passare velocemente in rassegna tutte le sezioni di opzioni, specie se ci si sta sedendo al volante per la prima volta.

AIUTI
I piloti in erba apprezzeranno non poco la possibilità di impostare tutta una serie di aiuti che assistono la guida coinvolgendo il computer nella gestione della frenata, della sterzata, del cambio marcia e dell'antipattinamento (assurdo su auto degli anni sessanta!). Inoltre è possibile agire sul modello di danni, in modo da rendere la propria vettura più o meno invulnerabile. Dopo un breve periodo di apprendistato vi sconsiglio di mantenere attivi gli aiuti o di impostare il modello di danni su valori troppo bassi per due ragioni differenti. La prima è di carattere etico, dato che il gioco va prima o poi affrontato alla pari e deve emergere il pilota virtuale che è in voi. La seconda è di carattere pratico, dato che l'assuefazione agli aiuti vi causerà non pochi problemi giocando ai livelli più difficili, situazione questa in cui non è possibile attivare gli aiuti. Ecco dunque le possibilità offerte.

AUTOMATIC SHIFTING (Cambio Automatico)
Secondo una scuola di pensiero l'utilizzo del cambio automatico è quasi ininfluente all'inizio del gioco. Non sono d'accordo dato che il non dover pensare a quale marcia sia inserita e a quale tasto serva per la scalata, consente al pilota in erba di concentrarsi sulla guida e sulle traiettorie migliori, magari prendendo dei riferimenti per la frenata. Dopo un po' di pratica questo aiuto va tuttavia disabilitato per primo, dato che la marcia scelta dal computer non è sempre la migliore, soprattutto in curva, per gestire il comportamento della vettura.

BRAKING HELP (ABS)
Si tratta di un sistema che previene il bloccaggio delle ruote in frenata. Anche se è un dispositivo che non avrebbe senso di esistere nella ricostruzione storica dei gran premi della fine degli anni sessanta, è molto utile specie all'inizio. Una volta presa confidenza con il mezzo, però, non è un aspetto troppo difficile da imparare e il beneficio delle prestazioni che ne consegue sarà una gratificazione appagante per gli sforzi profusi. Al fine di impedire un bloccaggio possono aiutare sia l'orecchio (lo gomma stride appena inizia a bloccarsi) sia l'occhio che può cogliere la strisciata nera negli specchietti retrovisori o una fumata bianca frutto dell'attrito del battistrada sull'asfalto (una vera chicca!). In questi frangenti va immediatamente allentata la pressione sul pedale per poi essere immediatamente ripresa (non vi dimenticate che eravate in staccata).

THROTTLE HELP (Sistema anti-pattinamento)
In Grand Prix Legends l'acceleratore va utilizzato con molta parsimonia e facendo bene attenzione al comportamento della vettura. Aprire a tavoletta è possibile solamente in rettilineo e con marce alte, altrimenti il testacoda è dietro l'angolo. Il Throttle Help in pratica gestisce l'apertura della valvola a farfalla e impedisce che l'auto scarichi direttamente tutta la potenza sulle ruote, innescando paurose serpentine. Si tratta dunque di un aiuto particolarmente rilevante, dal quale è difficile separarsi. Come nel caso dell'aiuto nella frenata, tuttavia, la pratica e la guida senza assistenza si rivela più proficua e gratificante. Un aspetto interessante è che il Throttle Help permette di fare l'occhio alle giuste velocità e alle accelerazioni più idonee in ogni circostanza.

MODELLO DI DANNI

In GPL avremo quattro differenti modelli di danni che poi equivalgono ai quattro livelli di difficoltà del gioco. Parlando di danni veri e propri, bisogna differenziare tra danni irreparabili che provocano il ritiro (perdita della ruota o esplosione del motore) e danni che consentono comunque di continuare la gara, pur in condizioni menomate (perdita potenza del motore, rottura parziale dello sterzo con tendenza a tirare da una parte, danneggiamento delle sospensioni...)
Giocando a livello NOVICE o INTERMEDIATE, inoltre, è possibile utilizzare una combinazione di tasti per ricominciare esattamente dal punto in cui si è effettuato un incidente che ha compromesso il funzionamento della vettura. Tale combinazione è SHIFT+R. Ecco i quattro livelli di danneggiamento dell'auto:
NONE (Nessuno). La monoposto è praticamente indistruttibile e potrete essere coinvolti nei peggiori incidenti senza riportare la benché minima conseguenza.
NOVICE (Principiante). In questo caso gli incidenti di minore entità vi scuciranno un baffo e solo gli urti più terribili vi costringeranno alla sosta. Allo stesso modo potrete tranquillamente mantenere un regime di giri da zona rossa senza far esplodere il motore. Direi la scelta migliore per cominciare.
ADVANCED (Avanzato). In modalità advanced bisogna fare attenzione a quasi ogni tipo di urto: gomme e sospensioni sono sempre messe a dura prova. In caso di incidente se sarete fortunati danneggerete solo l'assetto, altrimenti la perdita di una ruota sarà la vostra croce peggiore.
GRAND PRIX (Gran Premio). Ed ecco per tutti i masochisti la modalità più difficile di Grand Prix Legends. Anche i cordoli fanno paura e va tenuto sott'occhio il contagiri, evitando il surriscaldamento del propulsore e qualsiasi tipo di contatto. In realtà quando diventerete bravi saprete come affrontare il gradino di un marciapiede o una staccata al limite con un avversario appiccicato di lato. Anche i più bravi, comunque, dovranno fare molta attenzione perché la monoposto è delicatissima.

PER INIZIARE

Un consiglio sicuramente valido è quello di non lasciarsi prendere dalla foga e lanciarsi immediatamente nel vivo di un gran premio. È molto meglio se spendete qualche sessione in modalità allenamento (trainer). Ci sono diversi livelli di allenamento che spaziano dal basico fino all'avanzato. È consigliabile non iniziare un gran premio finché non si è in grado di padroneggiare l'auto scelta nell'advanced trainer. Le monoposto utilizzate durante queste sessioni di allenamento sono versioni depotenziate (in media hanno un terzo dei cavalli originali) e sono pertanto molto più facilmente controllabili. Un altro errore che molti commettono è quello di iniziare a giocare con l'auto sbagliata. Un esempio classico è quello legato all'utilizzo di Lotus o Ferrari, sicuramente i due modelli più evocativi e più famosi dell'epoca. La Lotus, per esempio, è molto agile e si inserisce in curva con estrema facilità. Si tratta, tuttavia, della monoposto più difficile da padroneggiare a causa di una curva di erogazione decisamente brusca. Dosare il gas è tutt'altro che semplice e la gestione del mezzo in uscita di curva è proibitiva per qualsiasi neofita. La scelta che si dovrebbe effettuare quando ci si siede al volante di Grand Prix Legends per la prima volta è la Coventry, l'auto meno potente del lotto e la più facile da padroneggiare. Non vi dovrete preoccupare se all'inizio non riuscirete a essere competitivi e se le altre auto saranno molto più veloci di voi. Abbiate pazienza e imparate a guidare la Coventry. Quando sarà arrivato il momento di cambiare vettura, probabilmente lo "sentirete" da voi e vedrete che vi troverete decisamente a vostro agio.

IL SETUP

La preparazione del proprio mezzo e l'impostazione generale di tutti i parametri meccanici sono due aspetti di importanza fondamentale in Grand Prix Legends. Non abbiate fretta di migliorare le vostre prestazioni e non pretendiate di riuscire ad abbassare il tempo sul giro di qualche secondo agendo a caso nel setup. Inizialmente lo scopo deve essere solamente quello di impostare la vettura in modo neutro, riuscendo così a percorrere un certo numero di giri consecutivamente senza uscite di pista. In tal senso il settaggio di default non è affatto male, anche se dopo pochi giri vi troverete quasi costretti a cambiarlo. Le impostazioni predefinite, infatti, pur rappresentando un buon compromesso per il pilota medio, si rivelano troppo poco guidabili per il principiante e troppo poco veloci per l'esperto.
Un'ultima raccomandazione finale riguarda il fatto che non esiste un setup definitivo e "giusto" per ogni pista. Ogni tracciato e ogni pilota necessita di impostazioni differenti. Per questa ragione non vi indicherò nel dettaglio le impostazioni che prediligo nelle varie situazioni, dato che il mio stile di guida potrebbe essere decisamente e notevolmente diverso dal vostro.
Per quanto concerne i setup forniti come default va notato che in alcuni casi le impostazioni base sono già un ottimo punto di partenza. I settaggi di serie, infatti, sono una media di quelli adottati dai beta tester della Papyrus e garantiscono mediamente buone performance. Fondamentale, comunque, è sviluppare un setup consono al proprio stile di guida, provando e riprovando sulla pista. Non è infatti detto che uno stesso setup vada bene per guidatori diversi.

SETUP ON CD

STEERING RATIO
Si tratta del valore che regola la sensibilità dello sterzo. È espresso dal rapporto X:Y, con 12<X<20 e Y=1. Ciò che esprime è di quanti gradi vada girato il volante (X) per ottenere la sterzatura delle ruote di un grado (Y). Il consiglio è di porlo inizialmente ad un valore piuttosto alto (attorno a 18:1) per favorire una guida non troppo nervosa; con l'esperienza farà invece comodo diminuirlo, per avere maggiore sensibilità.

WEIGHT
È un valore non modificabile che esprime semplicemente il peso della vettura in funzione del peso a vuoto e del carburante imbarcato.

FUEL LEVEL
Riguarda la quantità di carburante presente nel serbatoio; le due righe indicano, rispettivamente, la quantità effettivamente presente e la quantità che si vuole sia presente dopo il rabbocco. Accanto ai litri (o galloni) è riportate il numero di giri che si possono compiere con la quantità di carburante corrispondente. Tale numero è puramente indicativo e, dato che non sono previste le soste ai box, è sempre meglio tenersi un po' larghi. Perlomeno inizialmente non conviene scaricare troppo il serbatoio sia per non abituarsi a un'auto troppo agile (che in gara non sarà così leggera), sia perché un po' di peso fa comodo data l'assenza di appendici aerodinamiche.

LAST TIRE READING
Rappresenta la lettura di pressione e temperatura delle gomme effettuata ai box durante l'ultima sosta. È segnalata la pressione "cold", a gomma fredda, e "hot", al momento della misurazione. La temperatura è presa in tre punti della gomma: all'interno (I), al centro (M) ed all'esterno (O). La temperatura della gomma si alza all'aumentare dell'attrito con il suolo, specialmente quando la macchina slitta via in curva. La teoria vorrebbe che questi numeri fossero uguali in quanto ciò indicherebbe che in curva (ma anche in rettilineo) viene utilizzata tutta la superficie del pneumatico, garantendo un grip maggiore.

TIRE PRESSURE
Esprime la pressione degli pneumatici a freddo. La sua regolazione va tuttavia effettuata a caldo, dato che con l'aumentare degli attriti sale anche la temperatura e dunque la pressione. La temperatura al centro del pneumatico dovrebbe essere a metà tra quella interna e quella esterna, in modo tale che le successive regolazioni del camber portino a una situazione ottimale e uniforme.
Un pneumatico troppo gonfio ha un battistrada convesso e tende a toccare maggiormente l'asfalto con la sua porzione centrale (maggior temperatura al centro). Al contrario un pneumatico poco gonfio è "moscio" e tocca l'asfalto con le sue porzioni esterne e interne (maggior temperatura in tali posizioni).

WHEEL RATE
Rappresenta la rigidità delle sospensioni ed è espressa con un indice che indica la forza necessaria a comprimere le molle degli ammortizzatori. Questo parametro deve essere variato a seconda delle diverse condizioni di peso della vettura. È ovvio che una macchina più pesante necessita di un wheel rate maggiore ed è altrettanto palese che una stessa vettura, nel passaggio tra fase di qualifica a gara, debba subire un aumento del wheel rate a causa della maggior quantità di carburante imbarcato.

BUMP e REBOUND
Sono i due parametri fondamentali per la definizione del comportamento delle sospensioni e degli ammortizzatori. Normalmente è possibile individuare due momenti e due posizioni degli ammortizzatori: quello in cui la macchina viene schiacciata a terra (bump) e quando invece si alleggerisce (rebound). Più basso è il valore impostato nel setup più il comportamento è morbido.
Un bump rigido determina una maggiore stabilità nei tratti veloci. Di contro, una volta raggiunto il limite di aderenza in curva o in frenata, è più difficile recuperare il controllo del mezzo. Importante è anche il proprio stile di guida: un bump morbido perdona l'errore, al prezzo di una minore performance. Un rebound più morbido è consigliabile in tutti i tratti con maggiori ondulazioni in modo che sui dossi le gomme non seguano il corpo vettura che si solleva e tendano a rimanere attaccate al suolo.

CAMBER
Regola la campanatura o inclinazione delle sospensioni, l'angolazione, cioè, che definisce quanto una ruota sia perpendicolare rispetto al terreno o inclinata verso l'interno o l'esterno. Agendo su questa impostazione si riescono a modificare le temperature degli pneumatici viste poco sopra e quindi l'aderenza.
Nota Bene: avere sullo stesso asse le ruote con campanature molto diverse può risultare problematico. Se questa differenza, infatti, supera il mezzo grado, ciò si traduce in forti instabilità, soprattutto in momenti critici come accelerazione o frenata (a seconda che l'asse in questione sia quello posteriore o anteriore rispettivamente). Il consiglio quindi è di tenere d'occhio la temperatura delle singole gomme e di cercare di regolare il camber in modo che essa sia costante su tutta la superficie del pneumatico, con una tolleranza di tre o quattro gradi per tenere vicini i camber delle due ruote.

BUMP RUBBER
Il bump rubber è uno spessore posto a fondo corsa delle molle degli ammortizzatori avente il compito di evitare che l'escursione finisca in maniera decisamente brusca e improvvisa, regalando terribili attimi di instabilità alla vettura. Da questo spessore è anche dipendente l'altezza minima della monoposto dal suolo. Un bump rubber basso permette di tenere la vettura schiacciata al suolo, ma al tempo stesso provoca impatti decisamente violenti delle sospensioni sollecitate fino a fine corsa. Ciò si traduce in una maggiore instabilità e in reazioni improvvise e sconnesse. D'altra parte un bump rubber troppo alto obbliga a tenere il fondo della vettura distante dal suolo, con tutte le conseguenze aerodinamiche che ciò comporta.
Il consiglio generale è di non esagerare nel tenere le due misure (static ride hight e bump rubber) troppo ravvicinate, di privilegiare assetti rigidi (considerando anche il wheel rate) su tracciati poco accidentati e con curvoni veloci e di tenere l'auto il più possibile staccata dal suolo con bump rubber alto in caso di circuiti con saliscendi (l'esempio tipico è Mosport prima delle curve Moss), dove improvvisi scollinamenti sono seguiti da avvallamenti che provocano una violenta compressione della monoposto a terra.

TOE IN
Indica il valore di convergenza o divergenza delle due ruote poste sullo stesso asse. La divergenza si ha con valori del toe in negativi.
Una maggiore divergenza delle ruote anteriori determina una maggiore precisione nella conduzione della curva, dato che la ruota interna che punta verso il cordolo, "aiuta" a tenere l'auto alla corda. Lo stesso effetto di inserimento in traiettoria è determinato o aiutato da un toe in positivo (convergenza) sull'asse posteriore, dato che in questa circostanza il retrotreno tende ad allargare leggermente. Il settaggio di default propone, pertanto, un certo toe in al posteriore ed un leggero toe out all'anteriore. È consigliabile a piloti meno esperti di mantenere le ruote posteriore più parallele possibile e lasciare alle anteriori un leggero toe in.
Tenete, infatti, conto che più le ruote sono parallele (toe in neutro) su ciascun asse, maggiore è la stabilità dell'auto in rettilineo.

SIGARI DA 500 CAVALLI

Le auto presenti in GPL ricalcano abbastanza fedelmente le caratteristiche e le impostazioni dei modelli reali. La differenza tra una monoposto e l'altra è sensibile e guidare mezzi diversi è veramente differente. Quella che segue è una veloce panoramica sui sette modelli presenti, finalizzata a fornire un'infarinatura generale e a sottolineare pregi e difetti di ciascun bolide.

BRABHAM.
È l'auto più compatta di GPL. È corta, stretta e leggera ed è dotata del propulsore meno potente del gruppo; Tuttavia meno potenza non significa prestazioni inferiori (quell'anno vinse pur sempre il mondiale): la coppia del motore infatti, sin dai bassi regimi, è notevole e la sua agilità la pone davanti alle sei concorrenti, soprattutto in circuiti misti e difficili come Montecarlo e Nurburgring. Come detto prima è l'auto ideale per il principiante, dato che consente un buon controllo anche nelle situazioni più difficili.

LOTUS.
Se giocherete su Internet vi accorgerete che la Lotus è una delle vetture più amate dai piloti esperti, specie se di nazionalità britannica (bella forza...). Si tratta, infatti, di una monoposto sgorbutica e difficile da guidare, ma sicuramente una delle auto più performanti dell'intero gioco. È più larga e potente della Brabham. La sua messa a punto è però particolarmente difficile e nella guida è bizzosa e difficile da controllare: la scodata è sempre in agguato e spesso si rifiuta di seguire la traiettoria impostata. In altre parole è un'auto che deve essere domata.

FERRARI.
Relativamente piccola e compatta, la dodici cilindri di Maranello ha un rombo assordante ed inconfondibile. Il motore assicura una buona dose di cavalli (anche se in quantità minore di Lotus ed Eagle) e il telaio riesce a trasferirli a terra con prontezza ed efficienza. Nella guida non è troppo precisa e richiede un setup adeguato per evitare improvvisi scarti e sbandate. In condizioni ottimali consente di recuperare anche gli errori più gravi e richiede comunque una guida aggressiva. È probabilmente l'auto ideale per i guidatori di media esperienza.

MURASAMA.
Il motore della freccia bianca è il più potente del lotto e ciò si traduce in incredibili velocità di punta e rabbiose accelerazioni. I circuiti veloci sono il suo pane quotidiano, mentre la guidabilità pura non è il suo forte, soprattutto a causa delle difficoltà di scarico della potenza a terra (a meno che non si imbrocchi un setup esemplare e non a caso ve ne ho fornito uno bello e pronto sul CD allegato alla rivista). In ogni caso una delle auto più performanti.

BRM.
La BRM è la vettura più grossa e pesante del gruppo. Il motore ha ben sedici cilindri ed è molto potente, ma peso e dimensioni la rendono alquanto lenta e dura da condurre. L'agilità non è il suo forte; il comportamento, tuttavia, è sempre piuttosto progressivo e ben gestibile. Le prestazioni non sono entusiasmanti dal punto di vista cronometrico, soprattutto nei circuiti lenti e nei tratti misti. È comunque una buona vettura nei circuiti veloci e con lunghi rettilinei in cui conta peso e aerodinamica.

EAGLE.
La Eagle ha un passo decisamente lungo, una potenza devastante e un'aerodinamica eccezionale. È l'auto più veloce del gioco ed è anche dotata di notevole stabilità in curva. Il suo neo è una certa riluttanza a eseguire rapidi cambi di direzione, cosa che invece riesce benissimo alle vetture più piccole.
Il propulsore è potente ed elastico (pensate che consente allunghi fino alla soglia dei 10000 giri), il telaio è uno dei migliori e consente di scaricare a terra i cavalli senza problemi. La vettura permette una guida aggressiva ed è allo stesso tempo permissiva anche verso il pilota più "esagerato".

COVENTRY.
Della Coventry ho già detto tutto. Posso aggiungere che ha qualche somiglianza con la Eagle, anche se la sua maggiore lunghezza e il peso decisamente più alto la rendono un po' più guidabile ma meno prestazionale. Anche il propulsore è meno potente di quello della Eagle, soprattutto in alto (massimo regime 9500 giri). Queste caratteristiche la rendono un'ottima macchina per cominciare ed imparare.

NEXT

A CIASCUNO IL SUO CRUSCOTTO

In GPL ogni vettura è dotata di un cruscotto particolare, diverso dagli altri. Su questo importantissimo componente sono posizionati alcuni indicatori di vitale importanza per la buona conclusione di ogni gara, la cui consultazione può spesso evitare spiacevoli imprevisti. A dire il vero questi indicatori non è che siano troppo leggibili, ma dopo la lettura di questo box tutto dovrebbe sembrarvi più chiaro. Ecco, dunque la rassegna di tutta la strumentazione (abbiate pietà delle mie spiegazioni tecniche, ovviamente non all'altezza...).
TACHIMETRO: indica il numero di giri del motore per minuto ed è di fondamentale importanza per la decisione del cambio marcia e per l'ottimale funzionamento del propulsore. Il Tachimetro è caratterizzato da una zona rossa all'interno della quale il motore va in fuorigiri. Questa situazione è accettabile solo in particolari condizioni (in prova e per periodi ridotti), pena l'esplosione del motore stesso.
TEMPERATURA OLIO: indica la temperatura dell'olio motore. Questo valore cresce all'aumentare dei giri compiuti dal propulsore (indicati dal tachimetro), subendo vere e proprie impennate nei prolungati fuorigiri. La particolarità della temperatura dell'olio è la sua lentezza a diminuire. Attenzione, quindi, per farla crescere non ci vuole nulla, ma per farla riabbassare sono dolori. L'inconveniente, anche in questo caso è l'esplosione del motore.
PRESSIONE OLIO: all'interno del motore l'olio è mantenuto a una certa pressione che viene regolata da una valvola. Se la pressione sale troppo il risultato è sempre lo stesso.
TEMPERATURA ACQUA: l'acqua del radiatore ha il compito di raffreddare il propulsore. Se la temperatura sale, il raffreddamento non avviene più e il surriscaldamento del motore ha effetti decisamente spiacevoli che possono culminare con l'incendio. Rispetto alla temperatura dell'olio, quella dell'acqua scende più rapidamente ed è possibile riportarla a livelli accettabili facendo uno o due giri "più tranquilli".
PRESSIONE CARBURANTE: se nel serbatoio c'è poca benzina, il liquido tende a spostarsi in continuazione, alleggerendo la pressione e generando un afflusso non costante al motore. Il propulsore inizia a "sputacchiare" e a perdere potenza. Questo indicatore può essere utilizzato anche per stimare il livello del carburante residuo, dato che inizia a muoversi quando sono rimasti un paio di galloni scarsi.

MURASAMA
1-TEMPERATURA ACQUA 40-110°c
2-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs
3-TACHIMETRO 1-10000giri/m
4-PRESSIONE OLIO 0-160lbs
5-TEMPERATURA OLIO 40-140°c

1-TEMPERATURA ACQUA 30-110°c
2-TACHIMETRO 1-12000giri/m
3-TEMPERATURA OLIO 30-140°c
4-PRESSIONE OLIO 0-160lbs
5-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs

1-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs
2-TACHIMETRO 1-10000giri/m
3-PRESSIONE OLIO 0-160lbs
4-TEMPERATURA OLIO 40-140°c

1-TEMPERATURA ACQUA 40-110°c
2-TACHIMETRO 1-12000giri/m
3-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs
4-TEMPERATURA OLIO 40-140°c
5-PRESSIONE OLIO 0-160lbs

1-TEMPERATURA ACQUA 30-110°c
2-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs
3-TACHIMETRO 1-10000giri/m
4-PRESSIONE OLIO 0-160lbs
5-TEMPERATURA OLIO 40-140°c

1-PRESSIONE CARBURANTE 0-160lbs
2-TEMPERATURA ACQUA 40-110°c
3-TACHIMETRO 1-12000giri/m
4-TEMPERATURA OLIO 90-212°F

CONSIGLI GENERALI DI GUIDA: PARTENZA

La partenza è una fase delicata, ma non determinante ai fini della gara. Partire leggermente attardati non significa affatto arrivare ultimi, come pure balzare via in prima posizione non comporta l'automatica vittoria del gran premio. Essere immediatamente coinvolti nella bagarre, inoltre, è pericolosissimo, in quanto i piloti e le gomme sono ancora "freddi" e il rischio di collisioni è altissimo. Se a tutto ciò aggiungiamo il fatto che allo scattare del verde nove volte su dieci assisterete alla fuga di tutti gli avversari computerizzati, mentre le vostre ruote patinano fumando, l'unica conseguenza sarà quella di rimanere attardati. Il fatto di utilizzare il controllo della trazione non migliora affatto le cose, dato che con questo dispositivo il motore sale di giri molto lentamente. Se l'aiuto invece è disattivato, con tutto il frastuono dei motori degli avversari non sarete in grado di sentire lo stridio degli pneumatici e sarà difficile gestirne lo slittamento. Un buon consiglio, in questo caso può essere quello di lasciar perdere l'audio e concentrarsi sulla lancetta del contagiri.

IN CURVA

I tipi di curva e di tornante presenti in GPL sono davvero tantissimi e pertanto i modi di affrontare le varie situazioni sono alquanto vari. Ogni svolta è una storia a sé e richiede particolare attenzione anche in base al tipo di asfalto, alla velocità di ingresso, alla posizione degli avversari e soprattutto a cosa viene dopo. Un consiglio che può essere valido in tutte le occasioni è quello di non esagerare con l'irruenza e con il far andare in sbandata l'auto. Se da un lato una curva in derapata è infatti esaltante, dall'altro compromette seriamente l'equilibrio del mezzo e pregiudica il suo controllo. Finché non sarete così bravi da conoscere a memoria ogni curva dei tracciati, è sempre meglio decelerare un po' di più e non percorrere la curva al limite. In tal senso il giocare con sterzo e acceleratore diventa fondamentale e importante è lo sviluppo del feeling con l'auto, in modo da capire sempre quando si sta raggiungendo il limite. Una simile situazione è garantita solo da molta pratica e da molta pazienza. Per i neofiti vale anche il consiglio di non accelerare troppo bruscamente in uscita, pena ridicoli testacoda; durante la percorrenza della curva la traiettoria va seguita dolcemente (fondamentale è impostarla bene sin dall'inizio e a tal fine vi consiglio di seguire la striscia nerastra sull'asfalto), senza brusche frenate o accelerazioni. Se seguirete la traiettoria giusta sarete in grado di uscire più veloci e di superare un avversario che magari aveva tirato al limite la staccata rischiandosela brutta. Se sentite che state arrivando lunghi, infatti, non inchiodate o non sterzate di botto (tanto vi girereste lo stesso) e iniziate a guardare l'immediato fuori pista impostando una curva di raggio maggiore, in modo da sporcare le gomme e rientrare in pista senza troppi danni. Meglio perdere due secondi che distruggere l'auto o stare fermi mezzo minuto.

I SORPASSI

Il sorpasso è una delle fasi più delicate del gioco. Anche in questo caso non esistono trucchi o strategie particolari, anche se gli esperti consigliano di mettersi in scia e uscire un attimo prima di quando sembrerebbe ovvio farlo. Ciò è dovuto essenzialmente a due ragioni: con l'effetto scia si acquista una notevole velocità e ci si trova improvvisamente risucchiati "sotto" l'auto avversaria; inoltre, dato che gli avversari sono tutt'altro che arrendevoli e raramente vi cederanno strada senza fare complimenti, è bene impostare la traiettoria migliore prima che lo faccia qualcun altro. In ogni caso fate molta attenzione, perché il minimo contatto vi proietta in aria con conseguenze disastrose. Meglio rallentare, quindi; meglio programmare l'attacco o tenere sotto pressione l'avversario. In rettilineo è possibile sfruttare la scia e affrontare la staccata al limite solo se si è in netta posizione di vantaggio.

I DOSSI E LE CUNETTE

La riproduzione fedele dei gran premi in GPL è assoluta, con tanto di planimetrie perfettamente rispettate e disegno non solo di curve e rettilinei, ma anche di salite e discese. Tra una salita e una discesa c'è sempre un dosso e tra una discesa e una salita una cunetta. Si tratta di due elementi particolarmente ostici che richiedono notevole padronanza per essere affrontati nel migliore dei modi. La pericolosità deriva dal fatto che non si è in grado di vedere cosa succede dopo. E poi generalmente la macchina tende a saltare o a schiacciarsi al suolo, perdendo decisamente controllabilità. È fondamentale arrivare su un dosso con la traiettoria migliore già impostata, dato che sarà difficile (se non impossibile) correggerla in volo. Mentre si è in aria è inutile fare qualsiasi cosa ed è prudente prepararsi ad affrontare l'impatto con il suolo. In linea di massima cercate di mantenere l'auto il più neutra possibile, agendo in maniera dolce (ma decisa) sul dispositivo di controllo.

FRENATA/ACCELERATA

Sono le due manovre base che, assieme, alla sterzata, costituiscono la tecnica di base di ogni pilota. Il consiglio è quello di essere il meno bruschi possibile, perlomeno finché non avrete acquisito la giusta padronanza e non siate alla guida di una delle quattro auto più "bestiali". Se non avete una macchina perfettamente assettata, infatti, il rischio di intraversarvi è altissimo. Cercate di fissare dei punti di riferimento per le staccate e fate attenzione al comportamento dell'auto in uscita di curva prima di spalancare il gas. In ogni caso cercate di sviluppare un'acuta sensibilità, creando un feeling con il mezzo meccanico.

CONTROLLARE A DESTRA E SINISTRA

L'opportunità di guardare a destra e sinistra si rivela in alcuni frangenti utilissima. Si tratta delle situazioni di sorpasso, quando l'auto avversaria si trova ormai troppo avanti per essere inquadrata nello specchietto retrovisore e ancora troppo indietro per poter essere vista direttamente di fianco (non vi auguro questa eventualità perché significherebbe che ormai vi ha passato). Questo comando è anche utilissimo quando si deve rientrare in pista dopo un testacoda o un'uscita sull'erba, dato che consente di controllare che non stiano sopraggiungendo avversari. Si tratta, in ogni caso, di un'operazione tutt'altro che semplice e richiede una notevole pratica. Impostate dunque dei comandi funzionali, vicini alle dita, in modo da non compromettere la giocabilità, specie nelle fasi di sorpasso.

LE PISTE: MONZA - ITALIA

Generalmente il tracciato di Monza è considerato uno dei più semplici e pertanto consigliabile per iniziare. In realtà è anche uno dei più apprezzati dai piloti esperti, dato che con la sua struttura semplice, consente di riservare la concentrazione sullo stile di guida e non sulla memorizzazione di curve e rettilinei. La pista non presenta ondulazioni significative e l'unico punto in cui si nota una leggera salitella è prima dell'ingresso della Ascari, dopo il passaggio sotto il ponte
Si possono individuare tre curvoni veloci (la Curva Grande dopo il traguardo, la curva Della Roggia prima delle Lesmo, e l'Ascari prima del rettilineo opposto) e tre curve lente (le due di Lesmo e la Parabolica). Visto che GPL è ambientato alla fine degli anni '60 è bene ricordare che queste curve andranno affrontate in maniera decisamente differente da quello che avviene oggigiorno (anche a causa delle numerose modifiche subite dai tracciati). La curva Grande, per esempio, non si può percorrere in pieno e occorre effettuare una piccola frenata, scalando quinta-quarta e tenendo il gas costante fino all'uscita.
Decisamente più delicata è la curva Della Roggia: anticipandola bene si può percorrere molto velocemente; l'importante è riuscire a venirne fuori in maniera pulita, dato che immediatamente dopo segue la frenata per la prima di Lesmo che va percorsa in seconda marcia. Cercate di essere il più neutri possibile perché l'allungo fino alla seconda di Lesmo è breve e va sfruttato bene. Sarebbe meglio avere una seconda marcia sufficientemente lunga da non dover cambiare tra le due curve.
Dopo la seconda di Lesmo si inizia ad accelerare, tenendo d'occhio la siepe e si affronta senza grande patema d'animo il Serraglio e il sottopassaggio.
Segue la curva Ascari che, con gomme calde, poca benzina e un setup ben azzeccato può essere percorsa praticamente in pieno, arrivando alla staccata della parabolica a più di 300 all'ora.
La frenata per la parabolica è terribile. Non abbiate timore di gettarvi dentro la curva, che va percorsa con calma e pazienza nella parte iniziale, per poi aprire progressivamente il gas verso l'uscita che allarga sempre più; poiché il rettilineo del traguardo è abbastanza ampio, si può uscire anche più all'esterno della traiettoria ideale, così da avere la macchina in direzione il più presto possibile e poter scaricare a terra tutti i cavalli del motore.

SILVERSTONE – GRAN BRETAGNA

È un circuito molto veloce che presenta poche ondulazioni. Per queste sue caratteristiche può rientrare nella cerchia delle piste da affrontare all'inizio della carriera. Molte delle curve sono da percorrere in marcia bassa e sono a raggio costante.
Subito dopo il traguardo si affronta la Copse, un tornante da seconda marcia. Segue un piccolo allungo e si arriva alla Maggots, che va anticipata con una piccola frenata. Un breve rettilineo vi porta alla frenata per la Becketts, ancora da seconda marcia. Piccola accelerazione, leggera frenata per entrare nella Chapel con una traiettoria che permetta di accelerare presto sul rettilineo dell'Hangar. Salite di marcia fino alla quinta e poi frenata per la Stowe, da seconda; altro rettilineo e frenata per la Club, sempre in seconda; un piccolo allungo fino alla Abbey, da percorrere con cura per non finire sul prato, e un rettilineo che porta fino alla quinta marcia; frenata leggera con scalata di una o due marce per entrare nella Woodcote, veloce curva che precede il traguardo.
È possibile raggruppare le curve in blocchi simili: la Copse, la Becketts, la Stowe e la Club possono essere attaccate e percorse in maniera abbastanza aggressiva. Nella descrizione del giro ho consigliato di percorrerle in seconda, in realtà è possibile affrontarle in terza anticipando così l'apertura del gas. Allo stesso modo Maggots, Chapel e Abbey sono curve da terza o quarta (vale lo stesso discorso) dove la linea ideale è molto vicina all'erba e quindi non si può esagerare con l'aggressività, anche perché percorrerle in maniera scomposta significa non poter accelerare subito per i rettilinei veloci che le seguono e quindi perdere molto tempo.
La Woodcote è stupenda: terza o quarta marcia a seconda dei gusti, si può entrare molto aggressivi, anche magari tagliando un po' la traiettoria ideale, ed accelerare subito, continuando a correggere per mantenere la linea.

SPA - BELGIO

È un circuito molto veloce, caratterizzato da lunghi rettilinei e curvoni veloci, interrotti da curve da terza marcia che richiedono un grande impegno e notevole concentrazione. La pista è decisamente lunga e tuttavia non risulta difficile da memorizzare. Si parte in discesa e la prima curva è il famosissimo destra-sinistra in salita dell'Eau Rouge. I piloti di oggi lo percorrono quasi in pieno, ma nel 1967 va affrontato in terza marcia. La parte destra è ben visibile, mentre la sinistra è nascosta; mentre si sale, infatti, la curvatura della strada nasconde la successiva piega verso sinistra. Fondamentale è anticiparla, pena l'inserimento tardivo e l'uscita di pista (quasi a fine salita bisogna cominciare a invertire la sterzata). Segue un allungo con curva veloce a destra e subito dopo una curva a sinistra che va affrontata in seconda marcia (Les Combes). Lo spazio tra la piega a destra del rettilineo e Les Combes non è tantissimo e può essere consigliabile alleggerire il piede già prima della curva anche al fine di percorrerla in maniera precisa e non rischiare di scomporsi in frenata.
Qui inizia la discesa, inframmezzata da una chicane che si può fare in pieno, verso Burnenville, un curvone a destra da quarta marcia, formato da una prima parte più veloce e una più lenta (sempre in quarta marcia).
Segue immediatamente il gruppo di curve Malmedy: sinistra, destra, sinistra, destra abbastanza impegnative, alla cui uscita inizia un altro lungo rettilineo. Frenata per le curve Masta (seconda o terza marcia a seconda dei gusti) e poi ancora rettilineo, giù fino a Stavelot. Si tratta di una curva formata da due tratti a raggio costante, il primo da quarta e il secondo da terza. Inizia quindi la salita che porta fino al traguardo. La curva dopo Stavelot può essere percorsa in pieno, se impostata bene.
Salite fino in quinta, effettuate una leggera frenata e scalate una marcia per un veloce sinistra-destra; non bisogna deconcentrarsi: questa chicane è seguita dalla La Carriere che, pur somigliando alle due curve che la precedono è più stretta, ed è preferibile affrontarla in terza marcia.
Percorrete il rettilineo in salita e poi le curve Blanchimont, da terza e quarta a sinistra. Breve allungo e si arriva a La Source, tornantino da prima marcia. Tenete d'occhio le balle di paglia e anticipate la frenata. Sul rettilineo del traguardo fate attenzione a non tagliare troppo la traiettoria per la presenza di un avvallamento all'entrata box.

ROUEN - FRANCIA

È un tracciato molto selettivo in cui conta moltissimo l'esperienza e la conoscenza di curve e tornanti. Richiede molta precisione e un tocco delicato, dato che gli errori possono portare a conseguenze terribili.
Poco dopo il traguardo comincia la discesa che inserisce nella serie di curve Six Feres: destra, allungo, sinistra, allungo, destra, allungo, sinistra. Il tutto tra terza e quarta marcia, avendo una scarpata da una parte e un terrapieno dall'altra (come al solito fate molta attenzione).
Particolarmente importante è la traiettoria con cui si imposta l'ultima curva a sinistra perché è cieca ed è seguita molto da vicino dal tornantino Noveau Monde. Lo spazio tra la curva e il tornantino non è sufficiente per la frenata ed è quindi necessario cominciare a frenare prima della curva e impostarla con una traiettoria il più dritta possibile per poter continuare a decelerare anche mentre la si percorre. Subito dopo si ricomincia a salire, si curva a destra e poi a sinistra.
Quest'ultima è importante per impostare la frenata per la curva Sanson a 90 gradi a sinistra da prima marcia. Se si arriva con una buona velocità e buona traiettoria è un ottimo posto per i sorpassi.
Usciti dalla Sanson continua la salita e inizia il tratto più veloce del circuito; curva a destra da seconda, curva ancora a destra da terza e allungo per arrivare alla Gresil, una curva a destra da quarta marcia, quasi in pieno ma non proprio: la strada non è troppo larga e all'esterno della curva gli alberi fanno buona guardia. Superata la metà della curva si può aprire tutto il gas.
Alla fine del lungo rettilineo da quinta si trova la Scierie, curva a destra da prima marcia; come in altre occasioni si può decidere di usare la seconda marcia per avere un'uscita più dolce.
Al traguardo manca solo la Paradis, una curva a destra da terza veloce e poi è il rettilineo.
Nella prima frenata per le Six Feres bisogna prendere un punto di riferimento e anticipare un pochino, perché la strada comincia a scendere proprio in corrispondenza del punto di staccata. D'altra parte è possibile scegliere, per la prima curva dopo il traguardo, una traiettoria più tagliata ed aggressiva, visto anche lo spazio più che abbondante che la separa dalla curva successiva.

WATKINS GLEN - USA

Il circuito di New York è breve, ma molto movimentato, con saliscendi e tornanti molto impegnativi. Il rettilineo del traguardo è molto corto e basta appena per mettere la terza. In fondo si trovano una esse, tre curve destra, sinistra e destra in salita. Sono curve abbastanza impegnative e consecutive, cosicché è importante rimanere in traiettoria e con le gomme ben salde a terra. D'altra parte, in cima alla salita comincia un lungo rettilineo e uscire dalle "esse" con una buona velocità può valere una posizione. La frenata che segue (curva Loop) è molto importante. Si può usare come comodo riferimento per la frenata il cartello sulla sinistra. Fate attenzione perché prima del tratto in cui bisogna impostare la traiettoria, c'è un dosso che rende difficile l'impostazione della traiettoria. Attenti anche a non bloccare le gomme.
Superata la Loop inizia un altro rettilineo che porta al punto più veloce di tutto il circuito con un allungo e una curva velocissima a sinistra che bisogna affrontare tenendo la corda il più possibile per poi mettere la macchina dritta appena la curva si conclude. Segue la Big Bend, preceduta da una secca staccata con scalata da quinta a terza marcia, poi si piega a sinistra e la curva a 90 gradi a destra prima del traguardo. Se la Big Bend e la seguente curva a sinistra vengono prese con la giusta traiettoria si può tagliare abbastanza in modo da arrivare alla 90 gradi all'apice della terza marcia.
La curva a 90 gradi va affrontata piuttosto lentamente (seconda marcia) e tagliando rapidamente alla corda, così da uscirne prima possibile e trovarsi già in linea per accelerare davanti ai box. Così facendo dovreste riuscire a mettere la terza prima della "esse".

MEXICO CITY - MEXICO

Il circuito messicano è molto affascinante, ma altrettanto insidioso. Si tratta di un'incredibile mix di tratti velocissimi e di tratti misti molto stretti. Dopo aver lasciato il lungo rettilineo dei boxo (permette di tirare tutte le marce) si arriva alla frenata per la prima curva; si scalano due marce e si affronta il primo tratto. La curva tende a stringere. Pertanto si scala un'altra marcia e si finisce la svolta. Brusco cambio di direzione (da prima o seconda marcia a scelta), piccolo allungo e una chicane sinistra-destra anche qui da prima o seconda marcia.
Ancora una piccola accelerazione e poi la frenata per il tornante a 180 gradi da prima.
Da qui inizia la zona denominata "le esse" dove le curve si susseguono in rapida successione; si tratta di tornantini da prima, seconda e terza marcia. Prendere il ritmo è molto difficile ma riuscire a passare via puliti è molto importante.
Si può provare con una guida aggressiva ma in molti casi le curve sono così ravvicinate da non lasciare margini di recupero.
Usciti dall'ultima curva a sinistra ci si trova sul rettilineo opposto a quello del traguardo per arrivare alla frenata della sopraelevata.
Difficile da interpretare, la sopraelevata è estremamente importante, vista la notevole lunghezza del rettifilo che la segue: aprire il gas con sufficiente anticipo e avere al più presto la giusta direzione può essere fondamentale per lasciarsi alle spalle gli avversari; meglio forse usare la terza marcia così da avere un controllo più morbido con l'acceleratore.
Qui decidere il giusto setup non è facile, costretti come si è a mettere d'accordo parte mista e parte veloce. Si può cominciare con un setup facile anche se non da elevate prestazioni per memorizzare senza troppe frustrazioni le esse. Quando poi si acquisisce un po' di confidenza con la parte mista, e si ha quindi meno bisogno di una vettura permissiva, ci si può concentrare su di una messa a punto che permetta una percorrenza dell'ultima curva a velocità elevata.

KYALAMI – SUD AFRICA

Kyalami è un tracciato misto che comprende curve veloci, curve lente, salite, discese e un rettilineo mozzafiato. Dopo il traguardo il rettifilo principale si snoda in una interessante discesa che lancia verso la velocità massima. Dato che bisogna iniziare a frenare quando la strada ancora scende, al staccata va un po' anticipata rispetto alle abitudini (come al solito).
La prima curva (Crowthorne) è particolare: sebbene si possa entrare in seconda, subito diminuisce il raggio e continua a stringere, proprio in corrispondenza di uno scollinamento del terreno; la macchina quindi si alleggerisce con le tristi conseguenze che si possono immaginare. Meglio allora entrare più lentamente di quanto si sarebbe portati a fare.
Stessa raccomandazione vare per la successiva curva Barbeque. Il piccolo allungo che le separa è in discesa e il fatto che la curva pieghi per solo circa 45 gradi non deve dare troppa confidenza, anche perché la curva è in leggera contropendenza.
La veloce Jukskei verso sinistra è difficile da interpretare ma dopo un po' di pratica può essere percorsa in terza o quarta marcia senza troppi problemi.
Frenata per la Sunset, a destra in seconda e piccolo allungo per la Clubhouse, una curva da prima marcia che in realtà può essere percorsa in seconda cercando maggior dolcezza in uscita.
Segue poi la esse, una chicane in discesa che ricorda alla lontana il Cavatappi di Laguna Seca, anche se la seconda curva è molto più lunga. Fate attenzione al cambio di direzione che non deve assolutamente essere brusco. Dopo un po' di pratica imparerete a entrare in leggera sbandata, lasciando scivolare via il bolide. Piccolo allungo ed eccoci alla Leeukop che, come la Crowthorne, permette di entrare con una seconda piuttosto "allegra" e poi stringe. È particolarmente importante perché è qui che si comincia ad accelerare per il rettilineo del traguardo, preceduto dalla Kink una curva che se affrontata con attenzione quasi non si sente, ma se sbagliata punisce aspramente.
Su questa pista è importante definire la lunghezza della seconda marcia; è infatti fondamentale per i quattro piccoli allunghi prima della Barbeque, della Clubhouse della esse e della Leeukop. Se si decide di non voler passare in terza in nessuno di questi casi e la marcia non è troppo lunga si arriva fino alla zona rossa tra la Crowthorne e la Barbeque. Attenzione.

ZANDVOORT - OLANDA

Le curve del circuito olandese, ricavato tra le dune di un fantomatico deserto (scherzo), sono decisamente impegnative. Subito in fondo al rettilineo dei box si trova la leggendaria curva Tarzan, teatro di tante uscite di pista. Appena fuori da questo 180 a destra (meglio percorrerlo in seconda marcia) si accelera brevemente per una coppia di curve sinistra-destra davvero impegnativa (Gerlach).
La curva a sinistra, in realtà, sembrerebbe servire solo per rendere più difficile l'inserimento in quella a destra, visto che poco prima della frenata e del cambio di direzione verso sinistra c'è un pericoloso dosso che obbliga a essere parsimoniosi con il gas.
Segue un piccolo allungo e si entra in un tornantino (Hugenholtz) a sinistra da prima marcia, seguito da una salita.
Arrivati in cima alla salita la macchina si alleggerisce e perde aderenza, il che è particolarmente sgradevole perché bisogna subito piegare a destra per entrare nella curva Hunzerug, mentre si è portati verso l'esterno a causa della perdita del contatto con il suolo. Meglio allora utilizzare la cima del dosso per passare dalla seconda alla terza, impostare la curva e ridare gas leggermente (subito dopo c'è la Zijn Veld, una leggera piega a sinistra).
Da qui inizia un lungo tratto di curve da terza (e in alcuni casi seconda) marcia che riporta verso il traguardo. Si entra in una curva veloce a destra (Jan de Wyker), si effettua un piccolo allungo e la frenata per la Scheivlak (da seconda o terza a scelta) e forse la curva più lenta di questo tratto. Tra queste due curve un leggero scollinamento impedisce di scaricare a terra tutti i cavalli e scompone la vettura se non si è bene in linea.
Usciti dal tornantone la strada piega leggermente a sinistra e prende a scendere; gettatevi tranquilli nella Hondenvlak a sinistra, quindi seguite il tracciato e le successive tre svolte leggere a destra. Il cambio si trova sempre a oscillare tra terza e quarta marcia, fino alla curva Panorama e alla successiva inchiodata per entrare nella Pulleveld che piega a destra verso il rettilineo del traguardo.

MOSPORT - CANADA

Il circuito canadese è immerso in verdissimi boschi. In questo paesaggio idilliaco i saliscendi la fanno da padrone, accompagnati da frenate e cambi di direzione da effettuare proprio al momento dello scollinamento.
Il rettilineo del traguardo è piuttosto corto e termina con una curva a destra da seconda. Dato che la curva è in discesa, anticipate leggermente la frenata. Segue un piccolo allungo con alla fine un dosso. Prima di arrivare sulla cima bisogna frenare e impostare la successiva curva a sinistra, che si può dividere idealmente in due tratti, da raccordare con cura. L'uscita potrebbe invitare ad accelerare in anticipo ma la linea ideale passa piuttosto vicino al prato e bisogna tenersi ben all'interno se si vuole spalancare il gas. Fate attenzione perché mettere due ruote sull'erba significa intraversare l'auto e finire ingloriosamente contro un muretto.
Segue una curva a destra da seconda con un altro dosso, più pronunciato del primo. La traiettoria e la velocità devono essere già quelle giuste prima di scollinare: l'alleggerimento della vettura, infatti, rende il bolide inguidabile fin quando non si è già nella curva successiva che pende a sinistra.
L'allungo che segue è molto breve e la frenata per le curve Moss può essere molto decisa: la vettura è infatti schiacciata a terra e il grip è fantastico. La salita seguente, invece, è più problematica, dato che non consente di scaricare a terra tutta la potenza. È un tratto di strada compreso tra due curve da prima marcia abbastanza difficili da interpretare: lo scopo deve essere non quello di una percorrenza veloce ma quello di uscirne al più presto. Meglio allora non esagerare con il gas e girare stretti alla seconda.
Inizia poi il lungo rettilineo che riporta verso il traguardo. Anche qui la frenata per la curva successiva (dalla quinta alla terza marcia) deve iniziare appena prima della cima del dosso che nasconde la curva a destra in cui bisogna inserirsi. Bisogna quindi frenare già da prima, ammorbidire la frenata sul dosso e poi frenare ancora per poi impostare correttamente il curvone verso destra, poi a sinistra e curva a 90 gradi a destra per il traguardo.

MONTECARLO - MONACO

Montecarlo non ha bisogno di presentazioni: è uno dei circuiti storici dell'automobilismo e uno di quelli rimasti invariati nel tempo. La carreggiata è stretta, è difficile superare, marciapiedi e lampioni sono ostacoli da evitare a tutti i costi e il grip non è mai abbastanza. Attenzione anche al tunnel il cui fondo è tutt'altro che liscio.
Dopo la partenza si arriva a Sainte Devote (un po' meno complessa che ai giorni nostri), si svolta a destra e poi su per la salita. È consigliabile essere parsimoniosi con l'acceleratore: alcune curve rendono difficile mantenere la traiettoria ed effettuare la frenata e la direzione per la Massenet, curva che va impostata lentamente. Eventualmente accelerate prima di arrivare alla piazza del casinò. Anche qui l'aderenza scarseggia, per cui attenzione alla gestione di gas e sterzo. Buttatevi a destra in discesa verso il Mirabeau, dove è stato anche riportato fedelmente il dosso a metà rettilineo.
Piccolo allungo e si arriva allo stretto tornante della vecchia stazione, a sinistra di 180 gradi. Giù in discesa, curve del Portier e allungo sotto il tunnel, che inizia più avanti di quanto non sia ai nostri giorni, poiché al tempo non era ancora stato costruito l'hotel del Lowes.
Anche qui la presa sull'asfalto è critica e bisogna dosare bene il gas (meglio passare in terza marcia al più presto), piccolo allungo e si arriva alla chicane sul lungo mare. Con un'opportuna scelta di tempo e un settaggio agile, si può impostare una traiettoria che permetta di tagliare via dritta la chicane; tuttavia il rischio della manovra è un po' alto ed è comunque meglio rallentare leggermente all'entrata.
Ancora un allungo per la curva del Tabaccaio, a sinistra di circa 90 gradi, più stretta e lenta di quanto non appaia a prima vista.
Un ultimo rettilineo porta alla curva "Gazometre", quella che adesso è la Rascasse. Il rettilineo, nel percorso attuale, è sostituito con la esse delle piscine ma rimane comunque impegnativo: la strada piega infatti leggermente verso sinistra ed il grip non è mai sufficiente.
Dunque tornantino 180 gradi a destra ed inizia un altro giro.

NURBURGRING- GERMANIA

Il Nurburgring è il circuito più lungo (sviluppa ben ventidue chilometri per un totale di 174 curve!). È difficile memorizzarlo e presenta numerosi sali-scendi che costringono spesso a staccare le quattro ruote da terra. Un giro al "Ring" è tremendo: curve da prima e seconda marcia che sembrano non finire mai, rettilinei lunghi e veloci, dossi che fanno sollevare la vettura, salite e discese mozzafiato. Inoltre, la pista è stretta e pertanto è consigliabile usare la massima prudenza e la maggior cautela possibile. Senza scendere troppo nel dettaglio, vi segnalo il doppio dosso che porta la vettura a sollevarsi completamente da terra. Il secondo salto è micidiale, dato che immette in un curvone a destra da seconda e si rischia di non avere il tempo di frenare o di imopstare la traiettoria. Due righe vanno spese anche sulla curva che precede il ponticello di pietra e che si rivela una vera traditrice.
Rallentate molto (senza inchiodare, come al solito) e scalate fino in seconda.
Un altro tratto che merita menzione è la sezione in discesa, caratterizzata da curve abbastanza veloci e da rettilinei che invitano a salire di marcia. Occhio, perché le curve strette sono in agguato. Dopo la discesa c'è ovviamente la salita ed è vera salita! In confronto a Mosport si è in gita di piacere. La salita è lunga e impegnativa e i continui tornanti costringono a tenere una marcia bassa spesso e volentieri la prima.

GPL ON LINE?

Grand Prix Legends è entrato nel cuore degli appassionati al punto da far nascere una vera e propria comunità su Internet. L'offerta riguarda una marea di servizi e di assistenza a tutti i piloti, siano questi dei novellini che degli assi del volante. Pensate che l'idea è nata proprio dagli stessi game designer della Papyrus, i quali hanno organizzato una serie di campionati (chiamati Papy Cup) in cui Dave Kaemmer e soci si sono dati battaglia senza esclusione di colpi. Di questi eventi si possono trovare ancora resoconti e reportage fotografici. Ciò che interesserà maggiormente gli appassionati, comunque, sarà VROC, acronimo di Virtual Racers' Online Connection, un sito (www.vroc.com) in cui si potrà avere qualsiasi tipo di aiuto o consiglio e si potrà accedere a opportuni campionati on line. È presente una chat room off line (Paddock) e tutta una serie di file downloadabili su settaggi e curiosità varie. Se vi siete esaltati con GPL e volete provare a combattere contro avversari di tutto il mondo, fateci un salto.

DEFICIENZA ARTIFICIALE?

L'intelligenza artificiale in GPL è alquanto sofisticata. I piloti manovrati dal computer, infatti, si comportano in maniera decisamente credibile, impostando le giuste traiettorie, pianificando strategie e sbagliando di tanto in tanto. L'IA farà in modo che i vostri avversari non si comportino come dei killer e che sappiano sempre adattarsi al vostro stile di guida e livello di bravura. A tale scopo è stato inserito un sistema di gestione della IA, denominato Global Hype System, grazie al quale i piloti computerizzati si adeguano al vostro stato di abilità. Il punto preso come termine di paragone è la media dei dieci miglior giri che avete fatto registrare su ogni circuito. Ciò non significa che non riuscirete mai a vincere perché loro si adeguano in continuazione, ma solamente che prima dell'inizio di ogni week end di gare, il database viene aggiornato calcolando un'evoluzione media dell'annata. Quindi se fate un tempone nelle prove di qualificazione, non dovrete attendervi un'analoga performance dagli avversari solo perché si adeguano a voi (lo fanno prima che il week end inizi).
È comunque possibile evitare il funzionamento del Global Hype System, disabilitandolo e impostando a mano i parametri relativi ai piloti artificiali. Per fare ciò è sufficiente modificare alcuni file .ini con un qualsiasi editor di testi. Le istruzioni per l'operazione (della quale non ci assumiamo nessuna responsabilità, come al solito) sono spiegate nel file readme.txt all'interno della directory di installazione del gioco, nella sezione [ript_override].

TASTI PER TUTTI I GUSTI

Per tutti i bimbi buoni che sono impazziti dietro i mille tasti funzione di GPL, ecco una breve rassegna dei comandi impartibili da tastiera, divisi per modalità di gioco.

SOLO MULTIPLAYER
ENTER – Invia un messaggio
ALT-L – Mostra la latenza (ping time). Per evidenziare il ping dovete prima disattivare il menu di chat (premendo il tasto tilde)
MULATIPLAYER O GIOCO SINGOLO
ESC – Rientro ai box/Ritiro
F1 - Help
F10 – Cambia visuale
ALT+F – Visualizza il frame rate
SHIFT+R – Riparazione danni e posizionamento dell'auto in maniera corretta
SHIFT+T - Reset the telltale on the tach
V – Cambia visuale su un altro pilota.
SHIFT+V – Visuale sul pilota precedente.
ALT-Tab – ritorno su GPL se un altro programma ne provoca l'uscita.
SOLO GIOCO SINGOLO
PAUSE - Pausa/Continua
F2 – Visualizza replay
F3 - Opzioni
MENU DI CHAT ATTIVO
~ (tilde) – Attiva la chat
PageUp/PageDown – Scorre il testo
MODALITA' REPLAY
C – Passa alla telecamera successiva
V – Visuale sul prossimo pilota
SHIFT+C – Passa alla telecamera precedente
SHIFT+V – Visuale sul pilota precedente
Keypad1 (END) – Fine
Keypad4 (freccia sinistra) – Indietro lento
Keypad5 - Play/Pausa
Keypad6 (freccia destra) – Avanti lento
Keypad7 (Home) - Inizio
SHIFT+Keypad4 - Indietro – premendo più volte aumenta la velocità di riavvolgimento
SHIFT+Keypad6 – Avanti veloce – premendo più volte aumenta la velocità di avvolgimento
Keypad. (Del) – Esci dal replaySwitch to Live Feed Mode
Keypad8 (freccia alta) - Moviola

Tequila

© 1998 Cryo/France Télécom Multimédia Edition/Ravensburger. Tutti i diritti riservati.

Da quanto tempo non giocate a guardie e ladri ?

Scotland Yard

Tratto dal celebre gioco da tavolo creato da Ravensburger, Scotland Yard permette di immergersi nell'atmosfera nebbiosa della Londra Vittoriana. Potrete vestire i panni di un illustre agente di Scotland Yard oppure di uno degli affascinanti personaggi storici come Dracula, Frankestein, Mata Hari, Houdini.
Utilizzando la rete di trasporti della capitale dovrete gestire le informazioni, le armi e tutti i mezzi necessari per acciuffare il malfattore o, al contrario, per scappare dagli agenti di polizia.

- 4 milioni di giochi di società venduti.
- 2 modalità di gioco: Gioco da Tavolo o Indagine.
- Possibilità singola o multiplayer anche tramite Internet.
- Mai due volte la stessa inchiesta.
- 199 stazioni realizzate in 3D e completamente animate per condurre le vostre indagini attraverso Londra.

Giocate a Scotland Yard su Internet con GOA :
http://scotlandyard.goa.com

France Telecom Multimedia

Ravensburger

Cryo. Non penserete ad altro

MANKIND

Benvenuti nel mondo di Mankind, il gioco di strategia galattica di cui probabilmente non conoscerete mai la via d'uscita. Perché qui più niente ha importanza. Né il tempo, né lo spazio.
Più di 900 milioni di pianeti da colonizzare, sviluppare, gestire o combattere in una partita on-line senza limiti.

Un consiglio: affilate le vostre lame e il vostro senso di diplomazia affinchè i vostri alleati difendano scrupolosamente i vostri interessi mentre voi dormite. A meno che voi non vogliate inserire l'incredibile sistema di allarme di Mankind che vi avvertirà di un attacco in ogni momento tramite la posta elettronica (e-mail), IRQ o addirittura tramite il vostro telefono cellulare.

- Gioco esclusivamente on-line.
- Una partita unica e senza fine.
- Un numero illimitato di partecipanti.
- Una magistrale riproduzione 3D in tempo reale.
- Un terreno di gioco al limite dell'infinito con 900 pianeti dalle caratteristiche uniche.
- Più di 150 unità di costruzione, di commercio e di combattimento.
- Alternanza delle stagioni, del clima, del giorno e della notte.
- Un sistema di gioco automatico aggiornato on-line.

www.mankind.net

UNA PARTITA UNICA E PERPETUA
ESCLUSIVAMENTE ON-LINE

vibes

© 1998 Cryo On-Line, Vibes. Tutti i diritti riservati.

Amico o nemico ? A voi la sentenza !

L'onore di un vichingo è sacro.
Comanda il tuo clan con il pugno di ferro. Gestisci le tue risorse, forgia le tue armi, edifica i templi e aumenta la tua magica potenza.
Costruisci i drakkars per attaccare e sconfiggere i nemici. Saccheggia le loro ricchezze. Vendica i morti, ma non lasciare che gli altri clan facciano lo stesso!
Sul tuo cammino insorgeranno popoli gelosi della loro indipendenza: giganti, trolls, elfi, nani e centauri.
Alleati con gli uni per meglio dominare gli altri.
Convertiti ad una nuova religione se ne trarrai vantaggio.
Poco importano i mezzi, i perdenti hanno sempre e comunque torto.

- Sette razze con ciascuna i propri poteri magici.
- Un sistema di gioco che associa combattimenti, commercio e diplomazia.
- 3 livelli di zoom, grafica 3D eccezionale associata ad animazioni multiple (combattimenti, invocazioni magiche, danze...).
- Innumerevoli missioni e campagne, più di 70 diverse creature.
- Una grande ricchezza di simulazioni: l'inverno che segue l'estate, i raccolti che seguono la semina, le vele delle navi che si orientano seguendo la direzione del vento.
- Intelligenza artificiale che determina i comportamenti e le azioni dei clan nemici .
- Modalità singola o multiplayer.

S·A·G·A
L'ira dei Vichinghi

© 1998 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati.

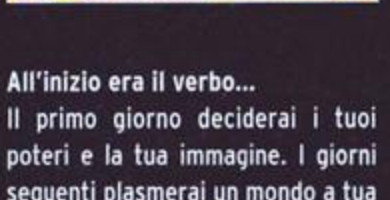
o che a divertirvi...

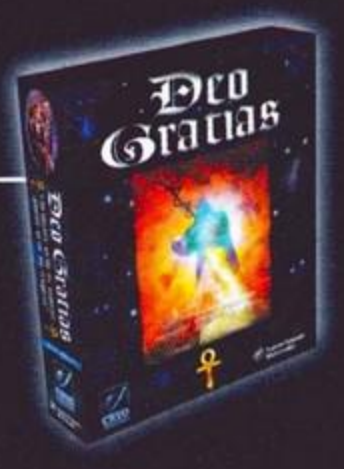
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

C.T.O.
http://www.cto.it

3615 CRYO (2,23 F la min)
www.cryo-interactive.com

"Che Sia Fatta la Tua Volontà"





All'inizio era il verbo...
Il primo giorno deciderai i tuoi poteri e la tua immagine. I giorni seguenti plasmerai un mondo a tua immagine e somiglianza per popolarlo di creature e specie a tua scelta. Poi sarà necessario suscitare fede, adorazione e .... timore.
Perché per regnare devi diffondere la pace o la paura.
E come diventare il Dio tra gli Dei l'Essere Supremo quando gli altri, nell'universo, perseguono lo stesso obiettivo?
In questo gioco di strategia divina la potenza totale è nelle tue mani.
Ma gli Dei sono veramente eterni?

- Un gioco di strategia divina.
- Scegli la tua immagine e i tuoi poteri divini.
- Plasma i pianeti e decidi tu come colonizzarli.
- Modalità singola o multiplayer in rete o tramite internet (fino a 1000 giocatori).
- Scenari climatici spettacolari.
- Un universo originale immaginato da Francois-Marcela Froideval.

Deo Gratias

IL GIOCO CHE PUÒ TUTTO

Gioca a Deo Gratias su Internet con GOA
http://deogratias.goa.com

France Telecom Multimedia

© 1998 Cryo, France Télécom Multimédia Edition. Tutti i diritti riservati.

BOVABYTE

Davvero profetico questo angolo di

di BOVABYTE

Che vi spiega cosa succederà esattamente il prossimo capodanno (così vi preparate)

Diciamocelo francamente: non se ne può davvero più di sentire al telegiornale tutte le menate sul capodanno del duemila e su tutti i computer della terra che suoneranno all'unisono, pardon, che si inchioderanno per colpa delle date discordanti. Quel che sarà sarà, come cantavano i Ricchi e Poveri o chi per loro, noi intanto vi prepariamo psicologicamente a tutti gli avvenimenti che sicuramente funesteranno il prossimo capodanno. Apocalisse permettendo, ovviamente, vuoi vedere che arriva proprio adesso che non se l'aspetta più nessuno?

La Robba dura del DAVE

Come tutti quelli che mi conoscono sanno (per gli altri non c'è problema, li aggiorniamo adesso), il simpatico leprotto (che poi sarei io) ama alla follia salutare le persone con un fragrante "Buon Natale", detto ovviamente al posto di "ciao", "addio", "arrivederci" e così via... Ebbene, proprio in mio onore l'ormai pluri-osannata ditta Airons Power (con sede legale a Vigevano sotto l'ufficio di un noto notaio) ha deciso di produrre questo gustoso gadget pluristagionale, adatto sia alle occasioni più facete sia a quelle in cui la professionalità è di casa... Ma non dilunghiamoci oltre, non vedo proprio l'ora di parlarvene!

LA DECORAZIONE ADATTA A TUTTE LE OCCASIONI PIÙ SPASSOSA

Ogni giorno è sinonimo di gioia e di festa e se davvero volete divertire amici e parenti come non mai, accoglieteli in casa vostra con Happy Christmas, la ghirlanda che canta con la voce di Little Tony! All'apparenza sembra una bella e normale ghirlanda di Natale da appendere alla porta di casa vostra ma quando gli amici verranno a trovarvi, non appena si avvicineranno, dalla ghirlanda spunteranno due occhioni illuminati (come quelli di Little Tony) e una simpatica bocca (come quella di Little Tony) che inizierà a cantare la famosa canzone "Happy Christmas", ovviamente in modalità stonata. La sorpresa sarà troppo divertente e quando aprirete la porta di casa troverete i vostri ospiti o piegati in due dalle risate per la vostra originale idea o incazzati come delle bisce. Nel secondo caso vi consigliamo vivamente di chiudere velocemente la porta. Ovviamente non ditegli che l'idea è stata di Airons Power, potrebbero venire a farci il mazzo! Noterete che la sincronizzazione della bocca con il canto e il movimento degli occhi rendono Happy Christmas molto realistico. Questi risultati sono stati ottenuti mediante l'uso del chip tuttofare Rosvy, che, al posto del solito silicio utilizza piste di alveoli polmonari. Happy Christmas può essere esposto anche nel proprio negozio per richiamare la clientela come non mai, utilizzando la presa per un alimentatore da 4,5 V non incluso in quanto la ditta Airons Power non ha ancora raggiunto i livelli di miniaturizzazione necessari a renderlo meno ingombrante di un frigorifero. Il volume è regolabile e per funzionare bastano 3 pile e mezza da 3.6V non incluse a titolo precauzionale. Buon Natale!

DISTRIBUTORE:
Airons Power
PREZZOOOO:L.
25 Euro
TECNICAAAA: 10
SCAATOLAAA: 1
PERFORMAAANS: 10
ESTETICA: 10

TOTALE • TOTALE • TOTALE • **10**

Non mi sono mai sentito così natalizio.

IL BACCILLO DEL DUEMILA

I profeti, contrariamente a quanto si pensa, esistono ancora: ne è prova il nostro nuovo amico Profeta Eisaia (ovvero la versione Enhanced del profeta Isaia, altresì nomato dagli amici "v2.0"), mistico nonché emblematico personaggio sorpreso per caso a rovistare tra il pattume redazionale in cerca di qualche dato interessante (fa molto ma molto hacker, molto glamour e molto flower-power). Dopo essersi fatto offrire venti litri di sostanze alcooliche ad alta concentrazione di colla, si è deciso a professare il verbo ("mangiare", l'unico che conosce in Italiano) ai suoi nuovi amichetti. Ebbene, dovete sapere che il vero nome di Eisaia è impronunziabile, non tanto perché è stato maledetto dal signore, ma semplicemente perché se i banchieri lo trovassero lo appenderebbero per le dita dei piedi alla porta dei rispettivi caveau. Avete capito benissimo, questo signore è l'individuo che, ai tempi in cui la RAM costava ancora uno spatacco, ebbe la lungimirante idea di utilizzare due soli byte (e quindi due sole cifre) per l'anno nel datario dei computer, tradizione che si è poi diffusa come un virus (così facciamo contenti i signori del TG3), e che è stata portata avanti fino a pochi anni fa su tutti i dispositivi elettronici, dal computer da 45 milioni al fungitopo elettrico senza pile, allorché qualcuno non si accorse che due sole cifre avrebbero generato un casino tremendo all'incedere dell'anno 2000. Ovviamente, Eisasia non è solo ricercato da chi lo vorrebbe morto ma anche dai programmatori e dalle software house degli anni '90, che lo vorrebbero innalzare a loro dio supremo (in quanto ha fatto loro un regalo da qualche migliaio di miliardi di Euro...). Comunque sia, questo ascetico personaggio, che è riuscito ad astrarre tutti i layer sottostanti (come ci insegna il Maestro Gaburri), è qui davanti a noi e ci illumina con tutta la sua onniscienza. Chiediamo: cosa capiterà, allora, veramente, nel 2000? Ci sarà l'ecatombe di tutti i computer della Terra, come spesso si sente dire al Telegiornale? Oppure non capiterà proprio un bel niente, come invece sostengono la maggior parte degli informatici? La verità come al solito sta nel mezzo, un mezzo che non ci saremmo mai aspettati di incontrare (altro che autobus!). Per la traduzione dal codice binario, unica lingua che sembra essere parlata con scioltezza dal nostro Eisaia, abbiamo usato un'astrazione virtuale del Gaburri, che, mouse overcloccato alla mano, ha convertito gli zero in "gaa" e gli uno in "uhh", rivelandoci finalmente il succo del discorso.

1) sfatiamo innanzitutto la leggenda metropolitana secondo la quale metà dei computer penserà di essere nell'anno zero, e l'altra metà nel 1900: questo accadrebbe se i computer non fossero intelligenti. Ma visto che noi sappiamo benissimo che è vero il contrario (altrimenti non si spiegherebbe come mai scelgano sempre il momento meno opportuno per rompersi), è lecito aspettarsi che, in quanto i processori sono stati progettati tutti in America, da fottuti patrioti come qualunque americano si rispetti converranno che la nuova data sarà il 1492, anno della scoperta del Nuovo Continente.

2) da questo evento dilagherà un nuovo fenomeno correlato: i system administrator più ciucci non useranno più "sex", "god" e "topolino" come

Il profeta Eisaia in tutta la sua bellezza, immortalato dal pennello immortale di un discendente del Maestro di Aix. Che dite, che assomiglia vagamente a qualcuno? Tipo, che so, il profeta Geremia? ...Può darsi!

password di sistema, bensì trasvoleranno a "nina", "pinta" (di birra) e "s.maria". Molto gettonato anche l'utente "colombo" con password "colombo" al posto dell'utente "guest", che farà la gioia dei più pivelli tra i lamer.

3) Coloro che avranno la disgraziatissima idea di telefonare a cavallo tra le 23.59 del 31-12-1999 e le 00.01 dell'1-1-2000, verranno raggiunti da una bolletta Telecom Italia pari all'importo di una telefonata lunga circa 500 anni (1492, ricordate?). Il fatto che il suddetto valore dovrebbe – a rigor di logica – essere preceduto da un segno negativo, è indifferente: va annotato che sicuramente Telecom Italia (facendo cartello con le altre compagnie telefoniche, Omnitel e TIM ovviamente comprese), deciderà di mutare il piano tariffario introducendo per la prima volta il concetto di "valore assoluto" esattamente due minuti prima dell'avvento del nuovo millennio.

4) in tutti i cinema verrà proiettato il nuovo film di Bruce Willis, il quale, tra fortissimi cazzottoni e immani deflagrazioni, rimetterà a posto le cose sconfiggendo tutti i computer impazziti che hanno deciso di "tifentare patroni ti monto". E grazie a Bruce Willis ci riusciranno, perché approfittando della nostra permanenza al cinema i computer si ribelleranno veramente e ci sopprimeranno tutti a suon di fialette puzzolenti negli impianti di aerazione.

5) I computer che non impazziranno daranno comunque dei grattacapi a tutti gli amanti del sesso virtuale: come distinguere infatti le immagini fresche di download settando l'ordinamento dei file in base alla data? La Microsoft risolverà brillantemente il problema, utilizzando un manipolo di mille programmatori per un totale di 3500 anni uomo, semplicemente suggerendo agli utenti di creare due cartelle, una per i file prelevati prima del 2000 (1492) e una per quelli dopo. Un filesystem virtuale chiamato "FATALOT" provvederà a unificare le due cartelle facendo finta che siano una sola. Leggiamo infatti cosa suggerisce (testuali parole) il sito della Microsoft per capire se il vostro sistema è "2000 compliant" oppure no (la pagina è http://www.microsoft.com/italy/anno2000/testy2000.htm, se volete controllare di persona...)
"Utilizza questo semplice test per verificare la conformità all'anno 2000 dei sistemi dei tuoi clienti. In questo modo potrai avere maggiori garanzie che i sistemi siano funzionanti e conformi con arrivo del prossimo millennio.

1. Imposta la data e ora a: 31/12/99 11:59:00 pm
2. Spegni il sistema e attendi per almeno un minuto
3. Riaccendi il sistema ed entra nel setup del BIOS
4. Verifica se la data riportata nel BIOS sia 1/1/2000
5. Imposta nel BIOS la data e ora a: 28/2/2000 11:59:00 pm
6. Spegni il sistema e attendi per almeno un minuto
7. Riaccendi il sistema e entra nel setup del BIOS
8. Verifica se la data riportata nel BIOS sia 29/2/2000
9. Riporta data e ora ai valori attuali"

Davvero geniale, non trovate?

6) I programmatori che non sono riusciti a entrare in alcun gruppo di sviluppo per porre "pezze" alla situazione, si autoflagelleranno per espiare le loro colpe.

7) La finanza approfitterà della maretta derivante dall'erroneo funzionamento dei registratori di cassa per sostenere che uno scontrino del 1492 dovrebbe essere molto più usurato di uno fragrante appena sfornato. Verranno nell'ordine multati: un bambino reo di aver investito i suoi soldi nell'acquisto di un lecca-lecca da 0,5 Euro; un'anziana signora che si è andata a comprare i sali del dottor Scholls per i piedi callosi; per festeggiare l'occasione verrà multato (seppur innocente) anche il boy-scout che stava aiutando i primi due ad attraversare la strada

8) Gli orologi al quarzo dotati di due sole cifre succhieranno più energia vitale di prima (è infatti noto, almeno per i frequentatori abituali di it.discussioni.leggende.metropolitane, che i suddetti orologi succhino la linfa vitale dei loro utenti, oltre alla classica batteria) e, come se non bastasse, divenuti perfettamente inutili costringeranno le ditte produttrice di detersivi (che di solito li regalano nei fustini) a mandare al macero tonnellate e tonnellate di confezioni.

9) Ci sarà un'incredibile confusione in merito alle date di scadenza dei prodotti, tutte inesorabilmente riportate a due sole cifre per l'occasione. Nel 2001, come faremo a capire se un prodotto in scadenza il 05-02-87 sia già effettivamente scaduto, oppure se il medesimo scadrà nel 2087? Si prevedono truffe immani ai danni degli ignari consumatori.

10) Una setta millenaristica qualunque a vostra scelta, elenco del telefono alla mano e illuminazione divina – si fa per dire – in testa, busserà a tutte le porte degli utenti di computer qualche mese prima del 2000, prospettando loro l'ecatombe di tutta l'informatica e cercando di convincerli a convertirsi.

Riceviamo e volentieri pubblichiamo
LA PASTORMANIA DILAGA ANCHE SU MTV!

"Sarò breve. . io sono Roberto e dopo grandissimi complimenti per l'ottima rivista vi scrivo per informarvi che ho visto il pastore a MTV... o meglio, un clone di un pastore... Infatti se provate a vedere il cartone animato Daria (che diciamolo è davvero bellooo) riconoscerete un personaggio... credo un professore della scuola della protagonista, vestito da militare che ha un occhio (il sinistro) più grande dell'altro e con annessi i vari capillari. Tutto qui. Detto ciò, ho fatto il mio dovere di informarvi per magari creare uno spazio sulle pagine di Bova Byte sui cloni del pastore e non solo sulle sue tenere pecorelle... beeeehh!
Tanti saluti e continuate così mi raccomando"

Goku

P.S. Vi prego, se usufruite di questa notizia non fate i bricconcelli e scrivete chi ve l'ha mandata, ok? ci conto... inoltre un salutone al Parrukka!

Ebbene sì, a quanto pare la pastormania ha colpito ancora, e stavolta a farne le spese è quello che Paolone considera il cartone animato più bello del mondo (o, se non altro, quello col personaggio più indovinato in assoluto). Povera Daria, che adesso si troverà a che fare con un emulo del nostro pecoraio preferito... in ogni caso, il Pastore originale ci tiene a fare sapere al mondo una cosa: " non soooono io, e nemmeno un mio pareeenteee, è solo uno che cerca di imitarmi nell'aspeeeeettoooo. Ma non ci riusciiiirà mai, solo io sooono professionaaaaaleee!". Alla prossima...

I TITOLI DEL MESE

Mese di grandi novità quello di gennaio: l'arrivo in redazione del Dreamcast ha creato molto scompiglio, MAX, preso atto della notizia, ha detto: "bello" e ha continuato a giocare a dadi col Bossetti,Paolone ha cercato di mangiarlo e Dave di scioglierlo con la saliva, il caro Gaburn lo ha scambiato per un forno a vapore e ha infilato al posto dei CD delle salsicce; insomma, possiamo dire che ha attirato l'attenzione. A parte questo, SHEZ (un ragazzo che chatta su IRC) mi ha confidato che, dopo averlo aperto, ha scoperto che può essere raffreddato a liquido, e io gli credo. Non mi sembra ci siano altre cose interessanti da sottoporre alla vostra gentile attenzione, quindi parto con i commenti ai giochi.
Ah, Buone Feste anche questo mese.

Raffo

RIDGE RACER TYPE 4 per PLAYSTATION

Eh, scrivere un pezzo su un gioco di corsa è sempre molto difficile, mancano gli spunti, mancano gli agganci... a proposito, lo sapete cosa disse un mio amico quando venne fermato in autostrada per eccesso di velocità e lui non se l'aspettava? "Caramba, che sorpresa!". Ahahah, e beh, oggi la simpatia fa da padrona sulle pagine di TGM, comunque non ridete troppo altrimenti vi si sloga la mandibola e poi non potete più dirmi le parolacce. Ma torniamo al nostro fantastico gioco di corse automobilistiche, ultimo grande titolo di crosa per PlayStation (ha ancora il fiatone). Ridge Racer immagino lo conosciate più o meno tutti, comunque è da sempre garanzia di enorme giocabilità ma di scarsa varietà a causa delle non molto numerose piste. Ebbene, anche questa volta le cose non sono migliorate tantissimo, saranno infatti solo quattro i tracciati su cui potrete scorrazzare; il cavallo di Troia (o era di battaglia? Mah) del gioco, però, è che avrete a disposizione (non fin da subito) ben 320 auto!!! Incredibile, eh? Lo so, lo so, eppure è così. Intendiamoci, non tutte e trecentoventi saranno diverse tra loro, per alcune cambierà solo il colore, ma mi sembra comunque un numero di tutto rispetto. Un gran bel gioco, comprare gente, comprare!

TRIBAL per PLAYSTATION

Per la rubrica: "Un po' di vocaboli per offendere il vostro compagno di banco nasone che non vi fa copiare i compiti nemmeno nell'ora di religione", ecco qualche simpatico modo per fargli capire di non fare così: 1) C'hai er naso tarmente lungo che se dici de no a tavola sparecchi. 2) C'hai na nappa tarmente lunga che non te se chiude la carta d'identità. 3) C'hai la nasca talmente grossa che se sulle cento lire ce mettevano la tua faccia venivano cor manico. 4) C'hai un naso tanto gigante che sur tramme ce se tiene a ggente. 5) C'hai na nasca che se a tavola dici de sì affetti er pane. 6) Ma il tuo gioco de guida preferito che è, Nasca Racing?
Ecco, questo come antipasto può anche andare, vedrete che, in questo modo, il vostro compagno di banco nappone, d'ora in poi sarà molto più propenso a passarvi i compiti, tanta sarà la paura che riferiate queste parole anche ai compagni.
Parlando un attimino del gioco, si tratta del seguito di Grid Run, una sorta di ruba bandiera computerizzato. In questo nuovo episodio le cose non sono cambiate concettualmente, ma potrete godere di una grafica più raffinata (anzi, Raffonata, ahahah, quanta simpatia) e di un sonoro da favola (i commenti dei vari partecipanti hanno dell'incredibile).

SONIC ADVENTURE per DREAMCAST

Io credo fermamente nella reincarnazione, al punto che sono convinto di essere stato un animaletto nella mia vita precedente, e nella fattispecie un brutto riccio. Non mi ricordo molto bene quale fosse la mia giornata tipo da riccio brutto, ma credo di aver vissuto abbastanza intensamente; l'ultimo ricordo che ho della mia precedente esistenza è solo un flash che di tanto in tanto si impadronisce dei miei pensieri, e mi lascia sempre molto sconvolto: due enormi luci, che mi vengono incontro a grande velocità, io per la paura rimango immobile, senza riuscire a capacitarmi di quanto stia per succedere; tutto finisce quando le due enormi luci mi passano sopra. Ogni volta è un'esperienza traumatizzante. Tutto questo per dirvi che Sonic l'ho sempre considerato uno di famiglia, un amico fidato a cui chiedere consigli e al quale confidare ogni mia perplessità sulla vita. Sonic è un bel gioco per Dreamcast (forse il più bello tra quelli usciti finora pe la console Sega), ma è anche molto di più, provate a fargli delle domande, vedrete che lui vi risponderà.

VIRTUA FIGHTER per DREAMCAST

Oh yeah, ecco a voi, in anteprima condominiale, il primo gioco per Sega Dreamcast della storia (no, cioè, che storia!). "Uè, ma chel diset chel ciula del Sogni, cusa l'èl Sega Drimcast? Un aggeggio che te fà diventà ciec?". Eheheh, ehm, no, cosa dite, è solo una innocua console, ma tanto potente da possedere addirittura 128 bit, sono tanti, sapete? Sono uno più di 127 e ben due più di 126. Eh, la 126, era una gran bella macchinetta, il modello Bis poi... Virtua Fighter è un gioco che non mi ha mai entusiasmato particolarmente (ho sempre preferito Tekken), sta di fatto che la conversione è quasi perfetta e che gli amanti del picchiaduro in questione non potranno che gridare piva piva l'oli d'uliva.

ROUGUE SQUADRON per NINTENDO 64

Ecco il gioco che, dopo Turok 2, è in grado di supportare l'espansione di memoria da 4MB, che permette di visualizzare su schermo una risoluzione di 640X480 pixel. La differenza si vede e si sente.
"Usa la forza Raffo!", mi disse una volta uno zingaro chiedendomi anche della moneta sulla metropolitana (e vestito con una cravatta intonata ma una camicia che non sapeva cantare), e lì per lì non ci feci caso; quando poi, giunto in redazione, vidi Alex che con mani più pelose del solito (in inverno tende sempre a coprirsi di più, al momento le sopracciglia lo fanno somigliare a uno Shnauzer) mi esortava a prestarmi ai suoi giochetti ignoranti tipo scrocchia nocche o stira schiena... ripensai allora allo zingaro, e al fatto che quel giorno sarebbe stato molto meglio starmene a casa a giocare con il Gira La Moda.

Il delirio mi sembra ormai allo stato molesto, quindi mi sembra giusto ristabilire le sorti di questo scalcagnato box dicendovi che Rougue Squadron non solo è un gioco bello da vedere, ma è anche molto divertente e la fa nella sabbietta (proprio come il Silvestri).

MICROMACHINES 64 TURBO per NINTENDO 64

Così MicroMachines giunge anche su Nintendo 64, offrendo una grafica più raffinata, un sonoro carino e la possibilità (evidente) di giocare al massimo in quattro persone. Nel frattempo i tornei redazionali continuano, e mentre MAX e il Bossetti (che non si considera nemmeno il due di picche, ma la carta del punteggi del bridge, lo ha detto lui, lo giuro) scommettono sulla scommessa (una procedura molto complessa che porta alla perdita di un sacco di soldi quasi sempre da entrambe le fazioni), Duspa dice parolacce in dialetti incomprensibili e il MAO ride senza motivo, io mi occupo di incassarmi i soldi messi in palio. Per adesso con tutto quello che ho vinto sono riuscito a comprami solo una piccola utilitaria, ma conto al più presto di disporre di abbastanza liquidi per potermi costruire una casetta.
Tornando a MicroMachines per Nintendo 64, compratelo, perché è un gioco che vale sicuramente il denaro che costa (il che non capita spesso).

PENNY RACER 64 per NINTENDO 64

Da quando ho istituito una e-mail per i lettori, mi giungono deliri di tutti i tipi, ma di tanto in tanto capita che qualcuno di questi sia divertente; poi, quando questo tale ErPazzo mi ha dedicato pure una poesia, beh, ho pensato subito di inserirla nel ConsoleMania Corner (ma non si ripeterà più).

LO SCOOTER DEI MIEI "SOGNI"
E' lo scooter dei miei sogni, che provvede ai miei bisogni;
mangio bevo e fo' all'amore, con il suon del suo motore;
sfreccio impenno e mi fo' fico, grazie al mio prezioso amico;
e poi pigio a tavoletta, per scippare la vecchietta;
quando impenno contromano, poi, strombazzo da villano,
e succede che all'istante, salti fuori la volante;
come mio consueto rito, li saluto e faccio il dito;
quante volte ci han provato, e non m'hanno mai beccato;
grazie al mio scooter fidato, dal motore taroccato;
Ma purtroppo molto spesso, sono fermo dalla Esso;
mentre vò a rifocillarlo, mi soffermo a rimirarlo;
è veloce e assai leggiadro... oh, fermati dannato ladro!
Bella eh? Ah, la poesia è finita, in effetti sarebbe stata più adatta per un gioco di moto, ma questo mese non ce n'erano e allora l'ho sbattuta (come una frittata) nello spazio riguardante il gioco di corse più demente della storia (malata). A tal proposito posso dirvi che è molto divertente, che le vetture sono superdeformed e che si possono elaborare, ma che dura davvero pochino.

RALLY CROSS 2 per PLAYSTATION

Rally Cross 2 è il seguito di Rally Cross e il titolo precedente a Rally Cross 3 che probabilmente uscirà da qui a dieci anni. Si tratta di premere sul tasto di fuoco (sono quindi consigliati i guanti in amianto per giocarci) per accelerare e sul tasto di acqua per frenare. In caso che abbiate selezionato le marce automatiche sarà necessario anche premere sul tasto di terra per scalarle e su quello di aria per suonare il clacson (peep peep, così fa).
Rally Cross 2 è senz'altro migliore del suo predecessore: le macchine non si ribaltano più tanto e ci sono più settaggi e cose da fare. Comunque globalmente non è di sicuro un capolavoro.

PROLOGHETTO

Proverbio del mese: meglio un giorno da lettore che cento da redattore.

END

SPAZIO LIVE

Placebo-20/11/98 Rolling Stone, Milano.

L'album "Without You I'm Nothing", preceduto da un singolo coinvolgente e da un video ipnotico, è stata sicuramente una delle sorprese più piacevoli del '98, era quindi lecito aspettarsi il tutto esaurito dall'unica data dei Placebo in Italia al Rolling Stone di Milano. La curiosità tra il pubblico che gremiva il Rolling Stone di vedere in carne ed ossa il carismatico Brian Molko, "suicida miracolato" dalle sembianze androgine del video Pure Morning che la stampa ha paragonato a turno a David Bowie, Robert Smith e Marc Almond, era davvero alta, e lui appare, nel buio della sala, imperturbabile nonostante le urla di chi riusciva a scorgerlo nella penombra, posa la birra, allaccia la chitarra, ed inizia lo spettacolo. Poco più di un'ora di concerto, il tempo di ripercorrere i pezzi più interessanti dei due album finora pubblicati, con una scaletta che sapientemente riesce a dosare i pezzi lenti con quelli più energici rispettando l'atmosfera dark-evocativa di fondo. Brian sul palco sa gestire bene la sua presenza, abbraccia la chitarra nei momenti di compassionevole malinconia, la muove energicamente quando c'è da scaricare energia, ma l'energia autentica i Placebo paradossalmente la "scaricano" nei pezzi lenti, coinvolgenti, emozionanti. Elettrizzante è stata My sweet price, eseguita sotto una suggestiva luce blu, che bene rendeva l'atmosfera lancinante alla Cure di Wish! Naturalmente non poteva mancare il singolo "Pure Morning" che li ha riportati sul palco dopo una breve pausa tra l'ovazione del pubblico entusiasta. Si può dire che la serata milanese non abbia deluso nessuno, i Placebo hanno dimostrato di avere molte carte in regola, leader carismatico incluso, per diventare uno dei gruppi più interessanti dei prossimi anni. Prossimo appuntamento, l'uscita del film Velvet Goldmine di Todd Haynes che li vede partecipi.

Massimo Lovisco

MAO'S BOX

DREAM THEATER – ONCE IN A LIVETIME (EASTWEST RECORDS)

Mi ricordo una intervista fatta John Myung, bassista della band delle meraviglie, in cui affermava che se i Dream Theater avessero mai pubblicato un disco dal vivo, avrebbe voluto che somigliasse a All The World's Stage dei Rush. E' un caso che, i live delle due band siano usciti a un mese di distanza l'uno dall'altro? Può essere, sta di fatto che tutte le altre produzioni live degli ultimi tempi vengono risucchiate da questo "Once in a Livetime" e da "Different Stages" (triplo CD dei Rush) e non ce n'è per nessuno. Once In A Livetime racchiude in due CD, la dirompente presenza scenica e la compattezza dei Dream Theater, un calcio all'insolenza di chi li ritiene semplicemente dei professorini di musica senza il minimo feeling. Una serie di medley da paura, citazioni più o meno raffinate ad altre band (Metallica, Deep Purple, Pink Floyd), reprise dei progetti solisti della band (Liquid Tension Experiment di Portnoy e Petrucci con l'inizio della grande Paradigm Shift e Platypus di Sherinian e Myung). Insomma, un'orgia strumentale e vocale da impazzire, assolutamente senza nessun ritocco in studio per quanto riguarda le parti suonate: ci sono degli errori e si sentono, ma che senso ha un live incollato e adattato in uno studio di registrazione per migliorare degli errori e delle imprecisioni? Nessuno, ma allora perché qualcuno si scandalizza se LaBrie canta malissimo Take The Time? E se qualcuno si perde in Lines In The Sand? In questo senso i Bad Religion hanno fatto proseliti… Beh, se siete fan dei Dream Theater, non lasciatevi assolutamente sfuggire questo album, assolutamente sensazionale anche a livello di scaletta. E poi dove potreste trovare un assolo di batteria da cinque minuti del grande Portnoy? Ringrazio come al solito il valoroso Marco Petrini, coordinatore del Fan Club italiano dei Dream Theater, dal quale ho gentilmente preso in prestito le foto che vedete!

MOTLEY CRUE – THE BEST (VIRGIN/MOTLEY RECORDS)

I Motley Crue hanno sicuramente sfondato negli anni '80 con il loro "glam rockeggiante" mietendo consensi incredibili, ma sono stati dimenticati con altrettanta facilità nel momento in cui si è entrati nell'ultima decade del millennio. Il matrimonio tra Tommy Lee e Pamela Anderson, tra cazzotti e tribunali, ha sicuramente giovato al ritorno di immagine dei Motley: così dopo la parentesi dell'omonimo disco e dell'ultimissimo Generation Swine (entrambi abbastanza ignorati anche se il primo mi era piaciuto tantissimo), i quattro cavalieri dell'Apocalisse (nel senso che riescono a combinare più danni di Morte, Pestilenza e soci) sono tornati con un Best Of, infarcito di grandi classici che hanno contribuito alla nascita del mito negli anni'80. Le pupattolone di "Girls, Girls, Girls" sono indimenticabili, così come le note di "Shout At The Devil", "Too Fast For Love" e "Smokin In The Boys Room". Se non avete mai ascoltato i Motley Crue e vi ritenete dei metallari, non solo siete brutti nello spirito, ma vi meritate anche il ritiro di tutti i vostri CD dei Rhapsody, dei Fear Factory e dei Pantera…
Oltre alle canzoni già citate che hanno fatto la storia, troverete anche la bellezza di due brani inediti, che però scompaiono all'ascolto di Dr.Feelgood. Saluto.

LE RECENSIONI

ANI DI FRANCO – UP UP UP UP UP UP (RTI MUSIC)

Sinceramente, tranne qualche sporadica apparizione nei programmi di Red Ronnie (che sarà pure antipatico, ma le trasmissioni le sa fare, documentarsi con Help!), sapevo poco e nulla di questa fantomatica Ani Di Franco, se non che suonasse dannatamente bene quella chitarrona che la rende ancora più minuta di quello che è. Dodicesimo album solista per la nostra Ani, questo Up Up Up Up Up Up è sconvolgentemente bello: intimo, allegro, triste ed introspettivo. Un incrocio tra i suoni di Tori Amos e Suzanne Vega, con la stessa sensibilità e verve musicale che hanno reso famose queste due cantautrici (in assoluto le mie preferite, tra parentesi). Up Up Up Up Up Up è un disco da avere se siete dei romantici, se amate la bella musica e soprattutto se una voce femminile incredibilmente graffiante riesce a procurarvi le stesse sensazioni che si possono provare leggendo un libro di Isabel Allende. E chi ha orecchie per intendere, intenda…

MAO

THALIA – POR AMOR (Virgin)

Cantante e attrice di telenovelas popolarissima in Messico, dove ha fatto parte del gruppo "Timbiriche" e da dieci anni canta come solista (con il conforto delle vendite, attestate da dischi d'oro e di platino), la bella Thalia è al quinto album. Prodotto da Emilio Estefan, potrebbe passare a tutti gli effetti per un lavoro di Gloria Estefan, anche se Thalia ha dalla sua delle indiscutibili virtù oltre all'ottima presenza fisica: una bella voce e una buona capacità d'interpretare i brani. Dei dodici pezzi contenuti in "Por Amor", alcuni sono di taglio sentimentale (Rosas, Es tu amor, Dicen por Ahi), ma i pezzi forti sono costituiti indubbiamente dai ballabili stile caraibico (Amor a la Mexicana, in due versioni, Por Amor, Mujer Latina). L'album contiene anche il già famoso hit del 1995 Piel Morena. Scansatevi!

Cristana

TGM IN DISCOTECA

Dopo un mese di gennaio non particolarmente esaltante dal punto di vista delle uscite discografiche finalmente qualcosa torna a muoversi. Tornano a spopolare per la terza volta i Vengaboys con la loro nuova "Boom Boom Boom" già un successo in diversi paesi europei ed in questi giorni in programmazione su diverse radio. Visto il notevole successo riscontrato è di facile auspicio anche in Italia la pubblicazione dal loro primo album.
Tornano anche X-Treme con il loro terzo singolo dal nome quasi impronunciabile: "DEEBOUDAEBEEDOEE": pezzo carino, divertente, ma secondo me non ha certamente la stessa carica esplosiva del precedente "Love Song".
Secondo singolo per i Cartoons che stavolta estraggono dal loro album di esordio "Witch Doctor", brano che sfrutta tutte le caratteristiche che hanno reso "Doo Dah" uno dei pezzi più ballati del periodo natalizio. Sempre legato al mondo dei cartoni animati troviamo "Tonite", singolo di esordio di Supercar, formazione italiana che per il loro primo singolo ha deciso di campionare un pezzo della sigla di Super Gattiger. Il risultato? Ancora prima della sua uscita il disco è già richiestissimo in tutta Europa. Come sempre remixata da Fargetta torna Gaya con un nuovissimo singolo anche stavolta destinato alle zone calde della classifica.
Torna anche la formazione tedesca di Scooter che già alcuni anni fa ci aveva travolto con brani come "Hyper Hyper"; stavolta si sono un po' tranquillizzati e ci portano "How Much Is The Fish". The Mask Feat Joy arrivano con "Just Round", un po' stile "Tamperer", ma comunque molto carico e ideale per ballare un po' tutti.
Ritmo tirato per A.T.B. e il loro nuovo singolo "9 P.M. (till I come)" un ottimo risultato che piacerà a chi non ama troppo le classiche melodie nostrane. "Come into my life" è un titolo che fa venire in mente uno dei due maggiori successi di Gaia, anche se in realtà questo è il titolo del nuovo singolo di Emilia già uscito in alcuni paesi europei, che sicuramente non tarderà ad arrivare in Italia, dove l'artista ha già riscosso un discreto successo. E sempre Gaia con il consueto team di produzioni Molella-Phil Jay sta lavorando a un nuovo singolo che dovrebbe uscire in tutta europa per i primi di marzo. Lavori in corso anche per i Datura che dovrebbero pubblicare il loro nuovo singolo per la metà di febbraio. Per lo stesso periodo è annunciato anche il terzo singolo dei Tamperer che con notevole probabilità sarà "Step Out". E questo è quanto: vi aspetto a marzo per vedere un po' cosa ci regalerà la prossima primavera.

Lorenzo Nutini (isengard@dada.it)

SPAZIO ITALIA

REGGAE NATIONAL TICKETS – LASCIA UN PO' DI TE (BMG)

Forse il mio campanilismo sta avendo il sopravvento sulla ragione ma è innegabile che quando panorama musicale Italiano sforna musica di qualità internazionale come quella dei Reggae National Tickets sia davvero una bella soddisfazione. Con una sapiente mistura di ambienti Acid Jazz, Reggae con un pizzico di Soul questi sette ragazzi prodotti dai 99 Posse hanno dato vita ad un prodotto che pur cantato in un perfetto italiano non ha nulla da invidiare a grosse produzioni come i Jamiroquai, gruppo a cui credo i RNT si siano molto ispirati durante le registrazioni di questo "Lascia un po' di te". Anche se estremamente giovani, l'età media è di 23 anni, i sette dimostrano di essere artisticamente maturi e forti di un'esperienza maturata da una gavetta che negli ultimi 3 anni li ha portati a fare oltre 400 concerti. La calda voce di Stena, fondatore del gruppo, si impasta benissimo con atmosfere Club ricreate da vecchie tastiere Rhodes e da chitarre Gibson che fanno molto LA-POP anni'70, regalando momenti di estrema raffinatezza sonora e scoprendo una ricercatezza tecnica non indifferente sia nei testi che negli arrangiamenti sicuramente molto al di fuori del territorio commerciale. Le raccolte atmosfere dell'album possono essere il compendio ideale per la vostro lettore CD durante lunghi viaggi notturni o per conciliare una certa complicità in occasione di incontri ravvicinati del tipo che piace di più a voi non risultando però per questo noiose o lente ma, al contrario, grooveggianti e positivamente ispiratrici…Un plauso a tutto il disco e promossi abbondantemente dall'esame della recensione tutti i dodici brani dell'album da cui vi segnalo tra i miei preferiti il bel singolo "Ti sento" che in questi giorni è trasmesso praticamente ovunque, la raffinata "Lascia un po' di te" ascoltata spessissimo nel programma radiofonico di Radio Deejay B-Side e la splendida "Taximan" che da sola vale l'acquisto del disco soprattutto perché tra l'altro è venduto a prezzo ridotto. Un vero affare!

Nicola Rosa

ENRICO RUGGERI - L'ISOLA DEI TESORI (PDU)

E' con una certa emozione che mi accingo a recensire l'ultima fatica discografica di Enrico Ruggeri, un poeta che ha sempre saputo accompagnare la ricchezza dei suoi testi con le musiche più indovinate, capace di seguire le influenze straniere in modo da arricchire la sua produzione artistica senza spersonalizzarsi in nome della moda imperante. "L'Isola dei Tesori" racchiude idealmente tanti "gioielli" sparsi in dischi altrui, canzoni pur famosissime di cui Enrico è autore, ma le cui interpretazioni sono state affidate agli artisti più diversi, da Fiorella Mannoia agli O.R.O, passando per Morandi e per il misconosciuto Luca Ghielmetti. Proprio quest'ultimo è stato il recente interprete di "Per amore dei tuoi occhi blu", brano che apre l'album e che qui sentiamo riproposto in un gioco musicale forse un po' abusato ma certamente d'effetto: la canzone, infatti, parte con un valzer in 3/4 stile "accompagnamento a scuola di canto" per trasformarsi poche battute dopo in un rock grintoso e trascinante. Decisamente più "ruggeriana" Anyway, che sarà anche la prima ad essere proposta in radio, mentre "Sonnambulismo" (un successo internazionale grazie al singolo dei Canton nel lontano 1984) abbandona le originali sonorit…à pop per mostrare tutta la sua anima rock grazie alle chitarre di Luigi Schiavone. I mille stili musicali da cui la band di Ruggeri prende l'ispirazione fanno s_ì che il CD prosegua a toni sempre molto alti, con arrangiamenti entro i canoni, ma mai banali. Bellissimo il violino de "Il Natale dei ricordi", o ancora il duetto con Andrea Mirò in "Anna e il freddo che ha", mentre è decisamente fuori di zucca quello con Elio ne "Il vitello dai piedi di balsa", qui riproposta con arrangiamenti vocali ancora più complicati rispetto l'originale (alla fine del brano si aggiunge persino una voce lirica), mentre "Padre Nostro" (originariamente eseguita dagli O.R.O) rappresenta forse la più controversa sorpresa di questo album: un brano alla Marilyn Manson in cui Ruggeri canta le prime strofe in tre tonalità differenti sovrapposte, ottenendo un effetto molto cupo e ben differente dall'invocazione fiduciosa degli O.R.O... In definitiva un album bellissimo, che forse farà storcere definitivamente il naso ai nostalgici dell'Enrico melodico degli anni '80, ma che far… certamente la gioia di chi ha apprezzato il "nuovo corso", qui giunto a definitivo compimento, con cui Ruggeri ha affrontato l'ultimo decennio, a partire da "Peter Pan" in poi.

Paolo Besser

GARBO - GRANDI GIORNI (RTI Music)

Quando ho preso in mano questo CD la prima volta sono rimasto a dir poco sbigottito: ho immediatamente associato il nome dell'interprete a qualcosa di effettivamente sepolto nei miei ricordi dei primi anni '80, quando da bambino canticchiavo al solleone "Vamos a la Playa" dei Righeira o "Sunshine Reggae" degli Snip, e quando effettivamente Garbo conobbe il suo massimo periodo di notorietà, cui seguì un lungo, misterioso silenzio protratto fino ad oggi. Non mi sono sbagliato: tutto, a partire dalla copertina del disco per arrivare ai suoni e agli arrangiamenti, è spiccatamente anni '80, cosa che di per sé può anche non essere male, peccato però che dai tempi di "Radioclima" ad oggi siano passati quasi vent'anni, e purtroppo si sente: nonostante tutte le ottime intenzioni del cantante e degli arrangiatori, sa tutto terribilmente di vecchio, comprese le canzoni che (coraggiosamente, almeno per un autore di POP italiano) cercano di essere innovative andando a pescare nell'acid rave e negli arrangiamenti "stile Prodigy" (si senta ad esempio "Troppe cose"). Al di là di questo, che in fondo è un difetto passabile se gradite lo stile, "Grandi Giorni" resta un ottimo esempio di musica elettronica ben ponderata, che mostra a tratti melodie molto interessanti e di piacevole ascolto ("Sotto il cielo che ho", "Grandi Giorni", "Meno uno/1999"), più due classici che fa davvero piacere riascoltare ("Quanti anni hai?" con Antonella Ruggiero e "Radioclima"), che possono aiutare i più giovani a riscoprire un periodo, gli anni '80, che forse hanno vissuto solo di striscio e che oggi possono comprendere meglio. Un disco all'insegna della continuità con qualcosa che, purtroppo, si è persa con la nascita dell'house-music (1987-88 circa).

Paolo Besser

TIMORIA - TIMORIA '99 (Polydor)

A gran sorpresa ecco il nuovo album dei Timoria, una sorta di piccola rivoluzione, innanzitutto nella formazione: il gruppo ha acquisito il nuovo cantante e chitarrista Sasha (un loro ex roadie, o assistente di palco), il cui timbro vocale è più simile a quello di Omar rispetto a quello di Francesco Renga, e il percussionista Pippo, che suona con il gruppo, soprattutto nelle occasioni live, già da due anni. Rivoluzione ancora più marcata però per quanto riguarda le sonorità e lo stile. Ad un ascolto superficiale si fa una certa fatica a riconoscere nelle nuove canzoni i Timoria di "Eta Beta" o "2020": il cambio di direzione riporta ai dischi antecedenti gli ultimi due album, ha qualche legame con il loro capolavoro, "Viaggio senza vento", e con le loro primissime produzioni. "Timoria 99" sembra al pricipio quasi un disco minimalista, gli arrangiamenti sono molto semplici (non banali, attenzione), certamente meno ricchi di quanto ci abbiano abituati negli ultimi anni. Questo è il prodotto della ricerca della sostanza sulla forma da parte del gruppo, che li ha portati ad un percorso produttivo differente rispetto al passato. La preproduzione è durata cinque mesi, passati a Lodolandia, il quartier generale dell'artista pop Marco Lodola, che, tra l'altro, ha realizzato l'opera "Il Cavallo" (di cui abbiamo una diapositiva), copertina del disco.

L'album si apre sulla bellissima "Deserto", brano scelto come primo singolo per la radio e per il quale è stato girato un videoclip dal regista Luca Riboni. "Era il giusto punto di partenza per definire la situazione in cui mi trovavo. Il deserto era il non luogo per eccelenza, rappresentava la mia solitudine e il desiderio di trovare un angelo", commenta Omar, parole molto appropriate che descrivono appieno l'atmosfera surreale della canzone. "E' così facile" e "Volo splendido" sono due canzoni d'amore, la prima pregna anche di alcune dell tinte forti e desolanti, caratteristiche della fine di un rapporto. Ci è piaciuta molto anche "Profondo blu", ricca dei cori cantante/gruppo a cui nel passato i Timo ci avevano abituato. Proseguendo non si può ignorare "Il maestro", cantata insiema Diego degli Zona, anche autore delle parole, che è anche il soprannome che i fan hanno affibbiato a Erico Ghedi, una sorta di fotografia, da parte di un amico, del tastierista del gruppo. Chiude il disco "L'amore è un drago dormiente", i cui versi sono dello scrittore Aldo Busi, giusta coronazione di un'opera che desidera attraversare i confini e i limiti della sola musica per addentrarsi in nuove terre del continente dell'arte, come la letteratura, la pittura e la scultura. Timoria che non sono più solo gruppo rock ma accentratori dei diversi modi di fare poesia. Dodici tracce da ascoltare con attenzione, sicuramente non di impatto ad un primo ascolto, ma da scoprire e riscoprire pian piano. Per maggior informazioni: www.timoria.it

Al'x

I CONCERTI a cura di Roberta Zampieri

ZUCCHERO
SUGAR FORNACIARI
12/2 Montichiari (BS) – Palageorge
14/2 Bolzano – Palaonda
15/2 Treviso – PalaVerde
17-18/2 Milano – Filaforniu
20/2 Firenze – Palasport
21/2 Torino – Palastampa
2/3 Perugia – Palaevangelisti
3/3 Roma – Palaeur
4/2 Bari – Palaflorio
6/2 Pesaro – BPA Palas
7/2 Genova – Palasport
Per informazioni: Marina Testori (Tel. 02/70001439)

BIAGIO ANTONACCI
18/2 Livorno – Teatro La Gran Guardia
19/2 Firenze – Teatro Tenda
20/2 Vicenza – Centro Palladio
21/2 Sacile (PN) – Auditorium
22/2 Mestre – Teatro Toniolo
23/2 Suzzara (MN) – Palasport
24/2 Trieste – Teatro Rossetti

EDOARDO BENNATO
26/2 Trieste – Teatro Politeama Rossetti
Per informazioni: Parole & Dintorni (Tel. 02/67071337)

ANI DI FRANCO
13/3 Nonantola (MO) – Vox
14/3 Aviano (PN) – Velvet
15/3 Firenze – Tenax
17/3 Roma – Palladium
18/3 Milano – Magazzini Generali

ANDY WHITE
18/2 Reggio Emilia
19/2 Milano
20/2 Stresa
21/2 Castiglione Fiorentino (Arezzo)
25/2 Orvieto

JACKIE LEVEN
18/3 Milano – Palavobis
19/3 Roma – Palacisalfa
20/3 Firenze – Teatro Tenda

OYSTER BAND
19/3 Milano – Palavobis
20/3 Roma - Palacisalfa
Per informazioni: RTI (Tel. 02/25149567)

Mese un po' particolare quello di febbraio, scarso di film e dedicato interamente a due argomenti particolari: un'intervista con Aldo, Giovanni e Giacomo, e un'introduzione ai DVD video.

Divertitevi...

di Andrea Fattori e Sabrina Rossi

Così è la Vita

Sì, lo sappiamo, questo film è uscito da almeno un mese. Perché parlarne, allora? Primo, perché dopo averlo visto siamo sicuri che resterà a lungo nelle sale italiane; secondo, perché abbiamo per voi una divertentissima intervista ad Aldo, Giovanni e Giacomo (insieme a Massimo Venier e Marina Massironi).

Domanda: Come è nato questo secondo film?
Aldo: Dopo il successo di Tre Uomini e una Gamba, ci hanno chiesto di realizzare un altro film. A noi l'esperienza era piaciuta e abbiamo accettato. La storia si è evoluta da uno spunto "vero", sul quale abbiamo poi lavorato, e ha preso forma un po' per volta.
Domanda: Sono volute tutte le citazioni cinematografiche presenti nel film?
Giovanni: Certo, per noi è una specie di gioco. Abbiamo messo delle citazioni di film che ci sono piaciuti.
Domanda: Anche il cognato di Giacomo è una citazione?
Giovanni: No. Figurati che a Roma ci hanno dato dei razzisti per quel personaggio. Noi avremmo voluto farlo milanese, ma non veniva altrettanto credibile.
Domanda: Dove si trova il paradiso (dovete vedere il film per capirla... NdR)?
Giacomo: In Abruzzo. Perché, stai cercando una scorciatoia, furbetto? Comunque, si prende la Roma-L'Aquila e si esce a Campo Imperatore. Il paradiso è a 20 km. di distanza.
Giovanni: Sì, ma adesso è chiuso per neve. Eh, non è facile andare in paradiso, ciccio...
Domanda: Le musiche dei Negrita sono molto belle. Come mai avete scelto proprio loro, e non Van Morrison (idolo di Giacomo, ndR)?
Aldo: Beh, sono venuti loro da noi, ci hanno pregati di farli lavorare. Noi gli abbiamo detto che andava bene, purché non ci chiedessero dei soldi. Comunque, anche in Tre Uomini e una Gamba c'era musica dei Negrita.
Giovanni: Van Morrison costava troppo. Abbiamo scelto i Negrita, che stanno emergendo e si accontentano di poco, e Tchaikovsky, che essendo morto da 200 anni non può accampare diritti...
Domanda: Questo film è stato più difficile da girare rispetto al precedente, essendo molto più cinematografico che cabarettistico?
Massimo Venier (co-regista e co-sceneggiatore del film, ndR): No, in realtà è stato più facile. Avevamo più soldi e più tempo.
Giovanni: Gran chiacchierone, Massimo: quando inizia a parlare non smette più...
Domanda: A questo punto è inevitabile un terzo film. Nel primo il protagonista era Giacomo, in questo è Aldo e ora toccherà a Giovanni...
Giovanni: Io sono un timido, non ho di questi desideri.
Giacomo: Infatti nel prossimo film tu non ci sei. Non volevo dirtelo così... Sono stato un po' un bastardo!
Domanda: Marina (Massironi, ndR), non ti sei sentita un po' ridicola nella parte che hai avuto?
Marina: No assolutamente. Anzi, mi sentivo responsabilizzata. Era difficile restare neutra, misteriosa...
Giovanni: Quando gli abbiamo detto che parte doveva fare ha pianto per tre giorni per entrare nello spirito...
Domanda: Come è andata la scena del bacio con Aldo?
Marina: Bene. Ho minacciato di morderlo se avesse tirato fuori la lingua.
Giacomo: Infatti gli hanno dato tre punti. Per una settimana non è riuscito a parlare...
Domanda: La frase sulla maglietta di Giovanni ha un significato legato al film?
Giovanni: Tu sì che sei osservatore. No, non ce l'ha. Ci piaceva e l'abbiamo messa. Non sappiamo neanche di chi sia questa frase. Spero non avvalga diritti, se non sono c***i.
Domanda: C'è una critica alla polizia attraverso i due poliziotti del film?
Giacomo: No, sono solo due individui. Non è che se uno mette in un film un avvocato bastardo allora tutti gli avvocati sono... no, forse non è l'esempio giusto. Voglio dire, se vedi un portaborse corrotto, non significa che tutti... va be', neanche questo esempio è azzeccato, comunque hai capito.
Aldo: Non è che uno dice: «Facciamo un film contro i poliziotti» e si inventa una roba come questa!
Domanda: Vi divertite di più con il cinema, la televisione o il teatro?
Aldo: Con le conferenze stampa!
Giacomo: Con tutto. Non c'è un media prediletto per noi. L'importante è che si lavori bene, con dei bei progetti.
Domanda: Ci raccontate la barzelletta che resta in sospeso nel film?
Giacomo: Intanto, l'elemento della barzelletta è autobiografico. Siamo incapaci di raccontare barzellette. Giovanni dopo tre battute si è già dimenticato tutto il resto. Dai Giovanni, raccontala tu, che ci facciamo quattro risate!
Giovanni: Eh, non me la ricordo adesso...
Aldo: Allora, c'è Carl Lewis che va...
Giacomo: Ma allora sei pirla. Hai già raccontato la fine. Adesso l'hai rovinata.
Aldo: Vabbé, la racconto lo stesso. C'è un tipo di colore, un nero, che va in un Night Club per iscriversi. Bussa alla porta, si apre uno spioncino e il portiere gli dice: «Mi spiace, ma lei qui non può entrare». «Come non posso entrare? Io voglio iscrivermi!». «Mi spiace, ma i neri qui non possono entrare. Se vuole c'è un Night Club qui dietro, a soli 100 metri, che la farà sicuramente entrare. Ci arriva in 5 minuti». «Ma lei non sa chi sono io», risponde il nero. «Io voglio iscrivermi a questo night club. Le conviene farmi entrare». «Mi dispiace, glielo ho già detto, qui lei non può entrare. C'è un altro Night Club a 100 metri, ci mette cinque minuti...». «Ma io sono Carl Lewis!!!». «Vorrà dire che ci mette 10 secondi...».
Tra l'altro, nel film questa barzelletta la racconto nel 1964, che è un po' impossibile...
Domanda: Una curiosità: ma tu, Giovanni, sei pignolo anche nella vita?
Giovanni (mentre gli altri ridono, ndR): No, assolutamente. Io sono l'unico del gruppo che recita un personaggio. Gli altri nella vita sono come li vedete sullo schermo. Io invece ho studiato due mesi per entrare nella parte e fare il pignolo...
Domanda: Ultima. La storia del film è proprio vera?
Aldo: Be', vera. Un nostro collaboratore ci ha detto che una volta ha letto questa cosa da qualche parte, e a noi è piaciuta. Cioè, non è che una cosa così non potrebbe succedere, potrebbe essere vera...

Grazie, in attesa del prossimo film.

DVD – Passione digitale

Sicuramente, da bravi smaghi del computer, avrete già avuto modo di apprezzare le meraviglie del DVD, quantomeno leggendo delle sue meravigliose prestazioni. Al momento meno diffuso è invece l'apparato audio-visivo DVD, quello che, quasi certamente, prenderà il posto del videoregistratore e del lettore CD in tutte le nostre case. Ma ne vale davvero la pena?
Sì. Vi evitiamo l'ansia di una risposta lunga, e vi diciamo subito che il DVD ha le carte in regola per affermarsi come nuovo standard in tutto il mondo, e che ben presto, ripensando al vecchio videoregistratore, ci chiederemo come potevamo vedere i film in quelle terribili condizioni. L'unico motivo per cui il DVD potrebbe non diventare un oggetto di uso comune sarebbe l'uscita di un sistema ancora migliore (che non ci dispiacerebbe neppure troppo...), ma per il momento all'orizzonte non si vede niente di simile.
Il DVD è un CD? Sì, in quanto "compact disc" con tecnologia digitale. In realtà la tecnologia che sfrutta, pur partendo dalle stesse basi, è molto più evoluta, soprattutto per quanto riguarda la compressione dei dati. Mediamente un DVD contiene una quantità di dati pari a quasi sette volte quella di un CD (e può arrivare a oltre venticinque volte). Questo significa che, invece di 680 mega di memoria, abbiamo a disposizione un minimo di 4,7 giga. Uno dei principali motivi di questo notevole incremento di spazio è di natura meramente fisica: il DVD ha bisogno di molto meno spazio tra un incisione e l'altra (il CD necessita di 1,5 nanometri, il DVD di 0,74), e può essere inciso su entrambe le facciate.
Altra grande innovazione del DVD è la natura della compressione dei dati. Mentre il CD utilizza il formato MPEG-1, il DVD sfrutta l'MPEG-2. Il funzionamento è identico nella prima fase, ovvero la compressione vera e propria, ma poi, dove il CD distribuisce i dati indipendentemente dal loro spessore, il DVD razionalizza lo spazio. Per intenderci, i dati necessari per registrare un film non sono gli stessi in ogni momento. Determinate scene risultano molto più complesse di altre, quindi hanno più dati da immagazzinare. Il CD occupa lo stesso spazio per registrare due secondi di schermo bianco o due secondi di esplosioni a ritmo furioso; il DVD, invece, occupa pochissimo spazio per le immagini bianche e ne lascia di più a quelle complesse. Come risultato, i film occupano meno spazio e la qualità è di molto superiore: contro una definizione di 352x240 pixel del CD, il DVD offre un notevole 720x480, quasi ai livelli dei master di registrazione (ovvero degli originali). Infine, anche in uscita il DVD offre la possibilità di un flusso variabile. Mentre il CD è fisso sull'1,15 Mbps, il DVD va da 0 a 9,8 Mbps, permettendo ancora una volta di diversificare le scene più spettacolari da quelle neutre.
Per concludere, prezzi e diffusione. In Italia, almeno per il momento, il costo di un DVD è piuttosto alto (anche se non troppo più alto di quello di un buon videoregistratore). Anche i modelli tra cui scegliere sono pochi, spesso soltanto uno per marca. La scelta migliore, quindi, è aspettare ancora un po', magari fino al prossimo Natale. E intanto, la tecnologia riscrivibile sta avanzando, e presto potrebbe essere alla portata di tutti!

I Quattro Cavalieri del DVD

Esistono attualmente quattro diversi formati di DVD: a un lato e uno strato, a due lati e uno strato, a un lato e due strati, e a due lati e due strati. Ecco le differenze:

- 1 lato – 1 strato: Capacità 4,7 gigabyte
- 1 lato – 2 strati: Capacità 8,5 gigabyte
- 2 lati – 1 strato: Capacità 9,4 gigabyte
- 2 lati – 2 strati: Capacità 17 gigabyte

Le dimensioni del disco restano comunque sempre le stesse: 12 cm di diametro e 1,2 cm di spessore... esattamente quelle di un CD!

4,7 giga... e cosa ci metto?

Nello spazio medio di un DVD si possono inserire:

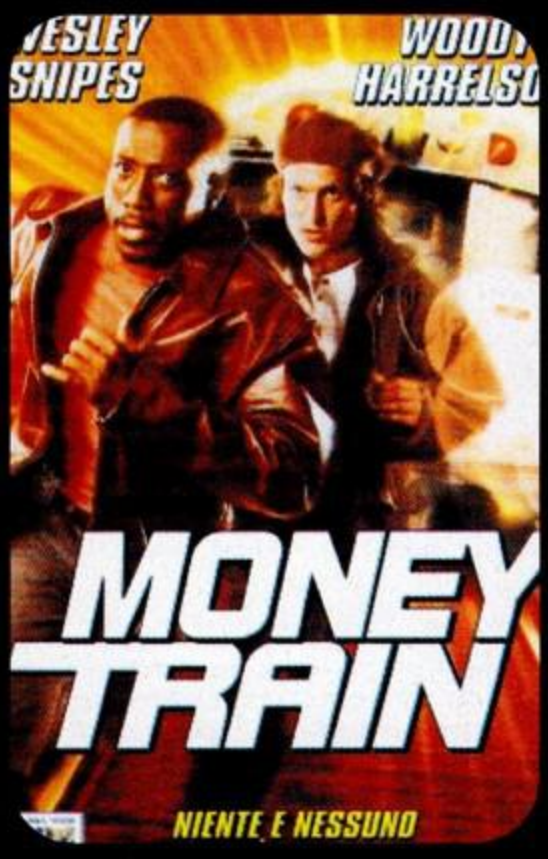
- 1 film da 160 minuti (un normale film non raggiunge i 120), sottotitoli in 1 lingua, traccia audio in 1 lingua;

oppure

- 1 film da 133 minuti, sottotitoli in 4 lingue, tracce audio in 3 lingue;

oppure

- 1 video musicale, musica su 2 canali ad alta fedeltà per 72 minuti



Le opzioni del DVD

Avere a disposizione cosi tanto spazio permette di trasformare i DVD in una vera e propria miniera di opzioni e gadget. Scordatevi il semplice film prestabilito, normale o widescreen, monolingua. Per cominciare, quasi tutti i DVD permettono di scegliere tra il formato 4:3 (quello standard) e il 16:9 (o widescreen). Inoltre, anche il sonoro è variabile; aspettatevi un minimo di due lingue (spesso 4) diverse, con la possibilità di godersi i propri film preferiti in italiano, inglese, francese, giapponese e via dicendo (dipende dall'area in cui ci si trova...). E, volendo, anche i sottotitoli sono disponibili, quindi potrete mettere a punto la vostra conoscenza delle varie lingue (parlato e sottotitoli possono essere in lingue diverse).
Per chi invece reputa la televisione di oggi troppo noiosa, in arrivo anche DVD a storia multipla, dove dovrete scegliere come fare sviluppare gli eventi sullo schermo in determinati punti chiave (Il Titanic affonda o evita l'iceberg? A voi la scelta!). Per gli sportivi e gli amanti dei concerti, invece, possibilità di scegliere tra diverse telecamere, per improvvisarsi registi cambiando la visuale a piacere. Infine, alcuni film adotteranno il parental lock: una censura automatica che rende lo spettacolo adatto anche ai bambini, tagliando le scene più cruente.
Guardare un film diventerà difficilissmo...

La nota – digitale – dolente

Il maggiore ostacolo alla diffusione del DVD – che, comunque, negli Stati Uniti è praticamente già divenuto uno standard – è la presenza di molti formati diversi per i dischi, legati a particolari aree geografiche. Questa scelta, studiata per ostacolare pirateria e distribuzione parallela dei film, ha destato il disappunto di molti, sia di coloro che già speravano di superare il fastidioso problema di incompatibilità PAL-NTSC, sia di quanti temono di fare confusione e acquistare il DVD di un'area sbagliata (soprattutto all'estero).

END

ARRIVA IL TECNOTGM DI FEBBRAIO! UNIAMO IN UNO SPLENDIDO CORO LE NOSTRI VOCI GAUDIOSE!

Ehm... si vede che sono davvero agli sgoccioli per quanto riguarda i titoli dei TecnoTGM? Oltretutto questo mese la carne al fuoco è davvero tanta per cui non posso neanche spendere qualche riga con le consuete piacevolezze e pinzillacchere, che magari avrebbero potuto ispirare un titolo più originale. Beh, se avete qualche consiglio per rendere le mie overtoure (per tacer della mia vita) più frizzanti, fatemelo sapere... nel frattempo andiamo a cominciare, riprendendo il discorso dove l'avevamo interrotto un mese fa.

Si parlava, se rammentate, di protocolli e, in particolare, di "stack protocollari" ovvero pile dei medesimi, concepite esplicitamente a "compartimenti stagni" per rendere l'implementazione di un particolare livello indipendente da quelli sottostanti. Questo è necessario per permettere ai vari livelli di "astrazione" della rete di telecomunicazioni un avanzamento tecnologico indipendente. Partendo dal basso e riferendosi alla pila TCP/IP (quella sulla quale è basata la comunicazione su Internet) i livelli sono nell'ordine quello fisico, di collegamento (datalink), di rete, di trasporto e infine il livello delle applicazioni vere e proprie: potete vedere il tutto abilmente raffigurato nella Fig. 1, peraltro riportata pari pari dal Tecno del mese passato. Se ricordate, ci eravamo fermati al livello di rete, quello del protocollo IP: avevamo visto come un indirizzo IP è in grado di identificare univocamente una macchina (intesa proprio in senso fisico, un singolo computer) tra tutti quelli collegati alla rete. Nel caso di utenti casalinghi, collegati temporaneamente al provider mediante un modem, il discorso non cambia: per tutta la durata del collegamento il loro indirizzo IP, assegnato dinamicamente, li identifica senza ambiguità esattamente come se avessero un collegamento diretto.

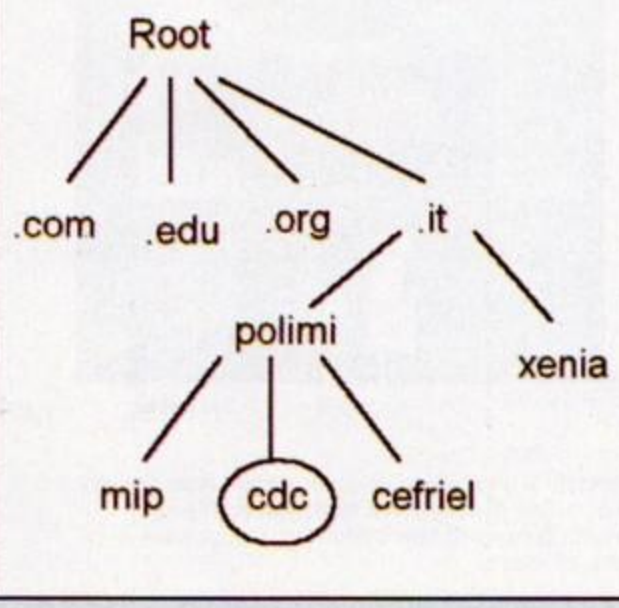
Ma come sono effettivamente composti gli indirizzi IP? Innanzitutto occorre dire che la versione corrente è già in fase di obsolescenza: dal momento che i progettisti originali non potevano assolutamente prevedere l'esplosione del fenomeno - al tempo i provider non si sapeva neppure che cosa fossero - gli indirizzi si stanno rapidamente esaurendo, e presto verrà introdotto il nuovo standard IPv6. È un po' come sta succedendo con la telefonia in Italia: a causa dell'arrivo di più società telefoniche, si è deciso di premettere sempre il prefisso, in modo da avere più numeri a disposizione. Noi comunque ci occuperemo adesso della versione 4, quella corrente, che sicuramente ci farà compagnia ancora per un bel po'.
Un indirizzo IPv4 è composto da una sequenza di 32 bit convenzionalmente suddivisi in quattro gruppi di 8 e rappresentati in modo decimale separati da un punto. Tale notazione è nota come "decimale puntata"; ad esempio 00000001.00000010.00000011.00000100 corrisponde al codice 1.2.3.4 (convertendo da binario a decimale). In questo momento, tanto per fare un esempio, la macchina su cui sto scrivendo ha assegnato l'indirizzo IP 131.175.7.21. All'interno di un indirizzo IP si distinguono poi due parti, l'indirizzo di rete e l'indirizzo del computer host particolare. Il meccanismo è simile - per tornare ancora all'esempio fatto prima - a quello del numero telefonico, in cui la prima parte, il prefisso, definisce la zona ovvero distretto telefonico, mentre il resto identifica l'apparecchio specifico all'interno di quella zona: ad esempio nel codice 1.2.3.4, la prima parte 1.2.3 potrebbe rappresentare la rete su cui si trova la macchina fisica vera e propria, che invece è identificata dal 4.
Ci sono poi indirizzi "speciali" che hanno un significato particolare: il più importante, anche a fini ludici, è quello di loopback (127.0.0.0). Questo è detto solitamente "localhost", ovvero macchina locale, e infatti identifica sempre e comunque il computer stesso sul quale si sta lavorando. In altre parole, se in un pezzo di codice viene fatto riferimento al computer di indirizzo 127.0.0.0 la comunicazione verrà sempre instradata verso il PC locale: per questo motivo si parla anche di "loopback" o autoanello, come se infilassimo un'estremità di un cavo seriale nella COM1 del nostro PC e l'altra nella COM2!
Buffo, eh? E forse vi state chiedendo a che cosa mai possa servire. Beh, vi posso dare un esempio pratico fin d'ora, così coglierò l'occasione di spezzare la monotonia di questi TecnoTGM un po' teorici con qualche considerazione più propriamente giocosa, cosa che peraltro mi riprometto e sforzo di fare sempre. Ebbene, provate a lanciare Quake 2 in "safe mode", ovvero in finestra e senza audio, e date origine a una sessione multiplayer. Quindi RILANCIATE un'altra volta Quake 2 in modo che compaia in un'altra finestra: per questo vi ho detto di usare il safe mode, così le due sessioni non entreranno in conflitto disputandosi le risorse video e audio.
Bene, se ora provate a tirare giù la console e digitare "connect 127.0.0.0", vedrete che vi collegherete effettivamente a una sessione multiplayer: sul localhost, ovvero la macchina locale, è infatti presente e attivo un server di Quake 2 - l'avete lanciato voi prima! Questo non è molto utile in pratica, se non per fare il debugging di un'eventuale mod (modifica personale, quelle che si scaricano da Internet), ma dà già l'idea di quello che si può fare con un po' di fantasia e buona volontà.

Fig. 1 - LA PILA PROTOCOLLARE TCP/IP

APPLICAZIONI	FTP, HTTP, IRC, ICQ...
livello di TRASPORTO	SOCKET TCP (IP + porta)
livello di RETE	INDIRIZZI IP
livello di COLLEGAMENTO	RETE LOCALE, MODEM (PPP)
livello FISICO	CAVI, PRESE, VOLTAGGI...

Tornando agli indirizzi IP, se si usassero così come sono la gestione degli stessi sarebbe piuttosto faticosa per gli utenti, mnemonicamente parlando: pensate se, invece di scrivere un'e-mail al vostro amico all'indirizzo AMICONE@trallallero.it, foste obbligati a usare AMICONE@131.175.70.252! Per questo motivo si è giustamente pensato di associare agli indirizzi un nome vero e proprio. Il sistema attualmente utilizzato è il DNS (Domain Name System), cioè "sistema di nomi di dominio" per tradurre alla brava, ed è tecnicamente esso stesso un'applicazione TCP/IP. Gli indirizzi DNS sono quelli che tradizionalmente associamo alle "locazioni" sulla rete: ad esempio, trovate il sito della nostra casa editrice all'indirizzo www.xenia.it.
A differenza di quelli numerici, tuttavia, gli indirizzi DNS corrispondono a macchine fisiche solo attraverso l'associazione compiuta dai "server di nomi" predisposti all'uopo. Per fare un esempio, quando il sito Xenia si è spostato su Galactica dal precedente provider Digibank, il trasferimento è coinciso proprio con l'assegnazione del nome www.xenia.it da una macchina fisica (il server web di Digibank, col suo indirizzo IP fisso) a un'altra distinta macchina (il server di Galactica, che ovviamente ha un IP-address del tutto differente). A questo punto TUTTI i server di nomi di Internet hanno dovuto redirezionare la richieste a "www.xenia.it" dall'uno all'altro. Ma com'è possibile che quest'operazione, apparentemente di complessità insolubile, venga invece compiuta quotidianamente con tanta efficacia? Ancora una volta la complessità viene risolta con l'utilizzo di un'organizzazione gerarchica, "ad albero".
In Fig. 2 potete vedere come i nomi DNS sono organizzati, appunto, in un "albero" di domini, sottodominii, sotto-sottodominii(i) e così via fino ad arrivare al computer host vero e proprio: nell'esempio è indicato con un cerchio il centro di calcolo del Politecnico di Milano. Risalendo lungo gli archi, vediamo che il "cdc" è un sottodominio di "polimi.it" che ha sua volta fa parte del dominio di primo livello .it . Una macchina specifica all'interno del centro di calcolo potrà avere un nome qualsiasi, così da "chiamarsi" per esteso, ad esempio, gigetto.cdc.polimi.it. Se questo fosse un server di posta, gli indirizzi corrispondenti sarebbero quindi della forma gaburri@gigetto.cdc.polimi.it. Cominciate a capirci qualcosa? Lo spero. Il servizio DNS è in grado di funzionare perché ogni dominio ha l'informazione per raggiungere i livelli immediatamente inferiori e quello superiore, disinteressandosi degli altri. Per tornare al caso della Xenia, è stato solo il server centrale del dominio .it a dover prendere notifica del cambio di indirizzo, tutto il resto del mondo se ne è potuto bellamente disinteressare perché tanto si rivolgerà sempre al server di primo livello per tutti gli indirizzi che terminano per .it . Un Name Server, per poter ottenere l'indirizzo di un computer che si trovi in un dominio al di fuori della sua portata, deve interpellare l'appropriato server a livello di root (il primo) e mano a mano quelli di livello inferiore, fino a ottenere l'indirizzo cercato. Questa peculiare architettura rende possibile un grado di flessibilità assolutamente impensabile se ogni cambiamento dovesse essere notificato a tutti i Name Server di Internet.

Fig. 2 - L'ALBERO DEI DOMINI



Bah, non ci posso credere, neppure stavolta ho finito di esaminare la pila TCP/IP: vorrà dire che a marzo, con la primavera, faremo fuori anche questa e ci butteremo sulle architetture client/server, così da toccare più da vicino l'argomento ultimo ove bramo andare a parare: il deathmatch su Internet e, in generale, l'uccisione cruenta quanto gratuita (virtuale, s'intende) dei nostri amici più sinceri. Ciao!

Stefano@Gaburri.it

IL PASTORE RISPONDE

LA POSTA DEL PASTORE...

EEEccooo, lo sapeeeeevoooo! Dal momento che ho scritto un'imprecisione nella "robba dura del Pastore del mese scorso" i Bovas mi hanno sfrattato da BovaaaaaByteeeee!
Insooooommaaa, che ne potevo sapere io che la porta 12345 è quella del Netbus mentre la 31337 è quella del BO? Io una porta non so nemmeno che cosa sia! In ogni caso sono molto professionaaaaleeeeeee per quanto riguarda le versioni più aggiornate dei driver e i beeenchmark... Vaaaabbéé, come al soliiiitooo, per concludere il discooooorsooooo, tengo a discolparmi da qualsiasi danno che potreste provocare al vostro hardware seguendo quanto scritto in questa rubrica... Me ne torno a contare le mie pecooooooreee!

Il vostro overcloccatissimo Pastorello di fiducia

WINDOWS 9X E IL TEMPO CHE PASSA...

Incommensurabile Pastore, chi ti scrive è un povero ragazzo di 23 anni che non sa più che pesci pigliare per via di alcuni problemi con il suo P166. Ma cominciamo dall'inizio (che è meglioooo!). Tempo fa quando avviavo il mio computer compariva una schermata di errore che recitava così: "È avvenuto un errore 0E in 0028: C3315AD5 nel VXD ... È stato invocato da 0028: C3315AD3 nel VXD ... Potrebbe essere possibile continuare normalmente... ". E in effetti bastava premere un tasto qualsiasi e Windows 95 si avviava e tutto funzionava normalmente.
All'inizio di quest'estate avevo risolto il problema semplicemente disinstallando alcuni Demo dal mio disco fisso ed eseguendo un normalissimo defrag e così ho fatto ogniqualvolta ho dovuto installare una nuova applicazione e l'errore compariva puntualmente... Questo fino a quando, il giorno della vigilia di Natale, mi sono ritrovato a installare i software dei regali che quella santa ragazza che è la mia fidanzata mi ha gentilmente donato. Sto parlando dei driver dello scanner "plug & scan" 9600, del software a esso allegato (Photo Plus 1.2 e Textbridge Classic) e della connessione a Internet con abbonamento TIN da 40 ore ricaricabile, con relativo Internet Explorer 4.01. Da allora il computer non esegue più né lo scandisk né il defrag sull'unità C, nella quale tali software sono installati (mentre continua a eseguirli normalmente sull'unità D e sul floppy A). Mi ritrovo quindi quel noiosissimo errore tutte le volte che accendo il computer, senza la possibilità di eliminarlo. Esiste una soluzione definitiva? Ma visto che le disgrazie non vengono mai da sole mi è capitato un altro inconveniente. Ho da poco acquistato una copia di FIFA '99 e il programma funziona molto male sulla mia macchina. Sfido, direte voi, lo fai girare su un vetusto P166 magari neanche accelerato con la 3Dfx, e avete ragione, ma solo in parte: non mi lamento infatti della parte grafica, del sonoro o della fluidità del gioco, lo so anch'io che da questo punto di vista non posso pretendere la luna, riesco tuttavia a divertirmi senza i due miliardi di frame al secondo della Voodoo 18 (lo so anch'io che non esiste, era una battuta!). Quello che non mi soddisfa è il fatto che quando cerco di salvare i cambiamenti nelle formazioni, nelle caratteristiche dei giocatori, nel calciomercato, mi appare un messaggio di errore e mi dice che non è possibile salvare.
Inoltre mentre gioco una partita qualsiasi capita (e in certi giorni capita molto spesso!) che mi compaia il menù di pausa senza che io l'abbia richiamato e tutto ciò è veramente irritante. Ho provato a disinstallare e reinstallare il gioco in tutti i modi possibili, mi sono fatto prestare il CD da un mio amico per vedere cosa succedeva con un disco diverso ma il problema persisteva. Come posso fare? I due problemi che vi ho esposto secondo voi sono collegati in qualche modo?
Ringraziandovi in anticipo per le risposte, vi faccio i miei più sinceri complimenti e continuate così.

Ettore da Piacenza

Non sei per nieeeente professionaaaaleeeeeee! Una vero professionista sapreeebbe che, per mantenere performante un sistema con installato Windows 95 o 98, si rivela necessario eseguire la formattazione per lo meno ogni due o tre meeesiiii, e questo soprattutto se si continuano a installare e disinstallare demo e/o giochi... Una soluzione ai tuoi due problemi quindi esiste: salva sull'altra partizione tutti i dati importaaanti (documeeeentiiii, salvataggio di giochi e coooosì viiiiiaaaaa),
quindi creati un dischetto di partenza e procedi alla formattazione totale delle tua partizioooone C:; dopo aver completato questa operazione installa dal nulla Windows 9X e tranquiiiiiiloooooo, fino al mese prossimo funzionerà tutto a doveeeeereeeee. Beeeeellooo!

UNA 3DFX BIRICHINA

Celeberrimo Pastore, ho questo problema: ho acquistato circa un anno fa una scheda Helios 3D mod. ATC 2465 prodotta dalla A-Trend e l'ho installata sul mio Pentium Intel 200MMX con motherboard i430 TX smc67x - ATC 5030C-00 e scheda video S3 con 2 MB. Nel manuale a corredo veniva riportato di settare la scheda come Direct3D e fornivano le Glide 2.3 senza alcun driver; così ho fatto; dopo aver lanciato un gioco (presente nella confezione) in versione 3Dfx, questo mi ha funzionato per 10 secondi circa, dopodiché il sistema ha crashato inesorabilmente. All'inizio pensavo che il monitor (del mio vecchio 486) non reggesse la frequenza di refresh della Helios, ma dopo aver provato il sistema su vari monitor più recenti ho scartato questa ipotesi. La cosa è tuttora insoluta, senza dilungarmi troppo dirò solo che ho provato a configurare il mio sistema (Win 95 ver. B e successivamente Win 98 con FAT32) settando la scheda in vari modi (es. come 3Dfx Int., come Diamond Monster, come Voodoo Graphics 3d Accelerator...) ma il risultato è sempre lo stesso: all'improvviso il sistema crasha inesorabilmente. Ho scaricato la patch per schede S3 dal sito della 3Dfx ma quando lancio l'eseguibile il programma mi dice che non c'è alcun conflitto nel mio sistema. La mia impressione è che all'improvviso, e non so per quale ragione, la scheda Helios "perda" la frequenza di refresh; non solo per qualche oscuro motivo il sistema si pianta in quel preciso istante (in pratica: non solo non vedo più nulla sul mio monitor, ma il programma non continua a "girare"). Se potrai aiutarmi te ne sarò immensamente grato, grazie anticipatamente...

Edmondo Trammannone.

A parte il fatto che la tua configurazione non è nemmeno lontanamente paragonabile con la mia (ti consiglio quindi di aggiornaarlaaa, è più professionaaaaaleeee!), il problema è secondo me attribuibiiiiileeeee, più che a problemi di refresh o di sincronia del moniiitoooor, a un difetto di fabbricazione che riguarda la memoooria viiiideooooo; non è nemmeno la prima scheda Voodoo che mi capita di vedere con queeeesto probleeeemaaaa. Ti consiglio quindi di fartela sostituire dal negoziante di fiduuuuciaaaa, magari con un modello analogo ma di un differente produttoooreee.

LE TASTIERE USB SONO IL MASSIMO DELLA PROFESSIONALITÀ

Salve o Pastore... Questo tuo umile adepto ti scrive per avere un consiglio sui seguenti problemi: 1) Possiedo una tastiera Microsoft Natural Keyboard Elite (che dici, è abbastanza professionale?), solo che la suddetta mi provoca dei problemini: se la collego alla porta USB del PC mi funziona perfettamente in Windows ma nelle sessioni DOS, per quanto poche queste siano, non ne vuole sapere di funzionare (per esempio nello scandisk dopo un resettone) e per modificare i parametri del BIOS devo premere 200 volte il tasto canc prima che il PC lo recepisca... Se la collego invece alla porta PS2, oltre a essere meno professionale la tastiera suddetta funziona male in Windows (leggi i tasti Caps-Lock, Bloc Num e Scroll Lock vanno a farsi friggere...) che faccio? 2) Possiedo un Pentium II 333 impostato a 66 * 5, e vorrei portarlo magari a 100 * 3, 5 o a 100 * 4 solo che non conosco la marca della scheda madre, né i jumper da settare, né so se la RAM potrebbe funzionare a 100 MHz. Che mi consigli?
Ok, detto tutto... ti saluto

Ivano "Gbear" Sproviero

PS: Hai mai pensato di overcloccare le tue pecore in modo da fargli produrre più latte e/o lana? (già fatto, NdPastore)

Caro il mio Ivaaaaanooooo, a volte la troppa professionalità si paga in termini di utilizzo del compuuuuter... Ma è comunque meglio possedere un sistema molto professionaaaaleeeeeee ma poco funzionante rispetto a un sistema che funziona ma che non lo è... Beeeellooo! In ogni caso il problema delle tastiere USB è proprio questo: durante la fase di boot e prima che Windows 98 venga avviato sono del tutto invisibili al sistema... Per lo meno fino a quando Microsoft e i produttori di schede madri riusciranno a fare funzionare questo standard in moooodo deceeenteeee. Se, coooome me, ti trastulli più che altro a pensare a quanto sia bello e veloce il tuo PC ma non lo accendi quaaaasi mai, beh, lascia le cose coooome staaannooo, in caso contrario provvedi a comprare o ad affiancare una seconda tastiera PS/2 al sistema (ebbeeeene sì, ho visto più di una persona utilizzare due tastiere: quella USB per Windows 98 e quella PS/2 per DOS o ' aaaaaltrooo). Per quanto riguarda il secondo problema non ti resta che trovare il produttore della scheda utilizzando il procedimento spiegato nel numero scorso di queeeesta rubriiiiicaaaa, individuare il sito di riferimento dello stesso e sperare che quest'ultimo disponga di una versione on-line o scaricabile del manuale (il 99% dei casi è coooooSìì). Se i tuoi moduli DIMM presentano l'etichetta PC100 allora sei pronto per i 100 MHz, altrimenti gli esiti possono essere differenti: alcune DIMM non PC100 riescono a funzionare ugualmente a 100 MHz a patto di non affiancarle con altre DIMM PC100; altre invece non ne vogliono neppure sapere... Quindi l'uniiica è, come speeeesso accaaaadeeee, provare sperimentalmeeeeenteeee. In oooogni caaaasoooo, per viaggiare a 100 MHz, la tua scheda madre deve montare il chipset Intel BX o analogo (altri chip prodotti dai concorrenti)... Se utilizza invece il chipset Intel LX non c'è nulla da fare... Al massimo puoi overcloccare il BUS a 75 o 83 MHz, sempre se il produttore ha previsto queste frequenze di lavoooorooo.

CONSIGLI VARI...

Carissimo Pastore, è da tanto tempo che desidero scriverti per presentarti un dubbio che mi tormenta giorno e notte; possiedo un AMD K6 3D a 300MHz abbastanza professionale, e adesso vi spiegherò perché ho detto abbastanza. Possiedo una scheda madre con chipset VIA MVP3 e 512 Kb di cache di secondo livello, 64 MB di RAM in 2 banchi da 32 (non PC100, ma provvederò a cambiarle al più presto), scheda video Trident 3Dimage 975 AGP, scheda sonora Opti931, CD-ROM 24X, stampante HP 400, modem Digicom 33k6, monitor 17", disco fisso da 4 GB. Vorrei cambiare la RAM con un banco da 64MB PC100 o addirittura uno da 128MB PC100, ma esaminando Sysoft Sandra ho scoperto che il bus adesso come adesso va a 66 MHz, e quindi devo cambiare la frequenza a 100 con un moltiplicatore di 3 (ora è a 66 x 4.5); posso provare qualche altra frequenza? La mia scheda video mi fa a dir poco schifo, anche se è AGP; io pensavo di aggiungerle una bella Voodoo 2 per aumentare le prestazioni 3D, visto che le prestazioni 2D sono sufficienti, altrimenti di cambiare l'intera scheda video con una con chip 2D-3D integrato, come la Banshee PCI di Creative o con il Riva TNT AGP sempre di Creative (tutte e due da 16MB di RAM).
Cosa mi consigli?

Grazie in anticipo da Orei

Ti consiglio di togliere le parole "abbastanza professionaaaaleeeeeee" dalla tua configurazione... Abbastanza professionaaaaleeeeeee è infatti un misero P2 450 MHz, accettabilmente professionaaaaleeeeeee un sistema dual-Xeon con almeno 256 MB di RAM, professionaaaaleeeeeee un sistema con 4 o più processori Xeon e 512 MB di RAM (SBONK, NdBovas!). Va beh, ho capiiitoooo, passiamo ad altro... Duuuuunqueee, vorrei innanzitutto sapere chi ti ha assemblato il PC: il K6-2, infatti (eccezion fatta per il modello 266 MHz, almeno per quanto ne so io... Sapeeeeeteeee, AMD non produce processori sufficientemente professionali per i miei gusti) (e piantala Pastore, ci hai stressato abbastanza! NdD), dovrebbe essere fatto funzionare sempre con una frequenza di bus di 100 MHz, questo per evitare un fastidioso collo di bottiglia tra processore e bus stesso... Potresti quindi provare subito a portare la frequenza a 100 x 3, nella speranza che le DIMM in tuo possesso reggaaaaano l'"oveeeeerclooooock". In caso contrario provvedi a sostituirli appena possibile con moduuuuuli PC100. Per quanto riguarda l'accelerazione 3D ho avuto modo di verificare che la scelta migliore risulta ancora essere quello di affiancare alla propria scheeeeeda 2D, una bella Voodoo 2 con 12 Meeegaaa, soprattutto perché il prezzi di detta scheda sono destinati a scendere ulteriormeeeenteee.

CHIPSET LX E DIMM PC100

Succintissimo Pastore, gradirei da te una piccola informazione circa il solito dilemma che affligge noi misere e lanose bestiole. Possiedo un infimo P2 266 con 32 Mega di RAM, un lettore DVD e scheda Voodoo 2: smanettando qua e là nel BIOS della mia tuttora ignota mammascheda (il massimo che posso dirti è che il BIOS è Award 4.51 e il chipset è LX), trovo un interessante comando chiamato "clock turbo mode", il quale mi permette in modo elementare di settare la frequenza di Bus a 75 MHz. Ora, la domanda è se così facendo rischio di portare a temperature equatoriali la mia povera CPU, la quale dopo 2 settimane di stressanti sedute sembra rispondere piuttosto bene, e l'eventuale antidoto da te proposto. E poi, se mi volessi spingere più in là e aumentare il fattore di moltiplicazione? Ma il mio zelo si allunga oltre: qualora volessi aumentare la mia SDRAM che tipo di DIMM devo montare? Quelle a 100ns possono andare? Un saluto e un preventivo ringraziamento.

Francesco Lancellotti, Roma.

Come ho più volte ripetuto in questa rubrica un P2 266 non è sufficiente per utilizzare le ultime versione dei programmi benchmark in mooooodo appagaaaaanteee, provvedi quindi a sostituiiiirlooo, magari attuando anche un bel cambio di scheda madre: il chipset LX di Intel non è infatti l'ultiimo modeeeeellooooo! (STRASBONK, NdBovas). Come al solito quei due mentecatti mi impongono di comportarmi da persona meno professionaaaaleeeeeee di quanto io sia in reaaaaaltàaaa, evvaaaaabbéeee, che ci voleeeete faaaaareeeee? OK, allooooraaa, la DIMM PC100 puoi montarla anche su schede madri che non ne necessitano (ovvero che girano a meno di 100MHz, come quelle a 66), tanto vale compraaare queeesteeee, visto che le DIMM meno professionali sono destinate a sparire ben presto... Portare il BUS a 75 MHz compooooortaaaaa, più che un overclock del processoooore (cheee, se impostato a 75 x 3.5, andrebbe anche di qualche MHz più leeeentooooo), un overclock di tutto il resto della macchina (comunque piccolo e con ampie probabilità di succeeeessooo...). Potresti anche provare a portare il tutto a 75 x 4 (ovvero 300 MHz) e vedere se il PC reeeeeggeeee. In caso negativo ripristina semplicemente i settaaaaaggi precedeeeeentiiii.

IL MODEM PACCO? ? ?

Una missiva che non tratta overclock o problemi col sistema di Zio Bill? Strano ma vero; mi chiamo Andrea da Torino e ti scrivo per un problema inerente al mio modem: possiedo uno US Robotics Sportser Flash EXT 33K6 e non riesco a beneficiare dell'upgrade al 56K... Perché? Ho scaricato il file per upgradare la memoria Flash a 56K dal sito ufficiale 3Com; ho effettuato l'upgrade come descritto dalle opzioni (infatti ora Win98 me lo vede come un 56K); mi sono connesso al mio provider tramite il numero dedicato al V90 e, sorpresona, non funziona! Ogni volta che si prova ad agganciare al provider mi viene Fuori: "errore 691: il computer selezionato per la connessione non può stabilire una connessione. Verificare la password e riprovare.". Ora, la password è corretta, ho sottoposto il problema al provider e mi hanno detto che lo stesso potrebbe essere derivato dalla linea telefonica... Ma il mio vicino non ha di questi problemi col V90 (e ha lo stesso provider)... Perché? E perché funziona correttamente il collegamento a 33K6 (su un numero differente dal V90)?
Il modem è scassato, oppure ho la linea telefonica sfigata?

Andrea.

Duuuunqueee, per diagnosticare in modo completo il problema dovrei conoscere un maggior numero di dati... Posso comunque provare ad abbozzare delle ipotesi: prima di tuuuuuttoooo, a che tipo di standard hai impostato il tuo Spooorsteeeer? A V.90 o a X2 (il protocollo precedente al V.90). Se il protocollo è l'X2 allora il problema è imputabile all'incompatibilità tra X2 e V.90... In caso contrario sappi che molte linee casalinghe non sono in grado di reggere una connessioooone 56KFleeex, X2 o V.90 a causa dei troppi disturbi di linea... Per verificare che non sia questo il problema proverei il modem del tuo vicino con la tua linea telefonica... Se neppure queeeello funzioooonaaaaa, lamentati pure con i tecnici deeella Teleeeecooooom!

CDS

Vendita per corrispondenza
Hardware, software e accessori

Per ordinare telefonate al N.
Tel. 02-99.04.48.17

GIOCHI PER PC

CAESAR III (ITA)	89.900
CARMAGEDDON 2 (ITA)	99.900
COMMANDOS (ITA)	99.900
CREATURES 2 (ITA)	92.900
DIABLO 2 (ITA)	TEL.
FALLOUT 2 (ITA)	83.900
FIFA 99 (ITA)	69.000
GRAND TOURING	92.900
HALF LIFE (ITA)	89.900
NEED FOR SPEED 3	94.900
NBA LIVE 98 (ITA)	39.900
O.D.T.	84.900
S.C.A.R.S. (ITA)	78.900
SETTLERS 3 (ITA)	92.900
SIN (ITA)	89.900
SUPERBIKE	TEL.
TOCA TOURING CAR (ITA)	35.000
TOCA TOURING CAR 2	TEL.
TONIC TROUBLE (ITA)	93.900
TUROK 2 (ITA)	76.900
X-FILES THE GAME	114.900

Telefonate per i titoli non in elenco o per informazioni sui giochi per **Playstation!**

COMPONENTI

CASE MIDDLETOWER ATX	95.000
LETTORE CD 32X	83.500
LETTORE CD 40X	101.000
LETTORE PLEXTOR SCSI 32X	207.000
VOLANTE FORCE FEEDBACK	259.000
MAST.TRAXDATA SCSI 12X4X	725.000
MAST.RIS.HP 7200i 6X2X2X+SW	579.000
MODEM RIDER 56K ESTERNO	145.000
MODEM ROBOTICS 56K EST.	227.000
MONITOR SEMIO 15" 0.28 DPI	335.000
MONITOR SEMIO 17" 0.28 DPI	555.000
CD RISCRIVIBILI TRAXDATA 650	16.500
CD REGISTRABILE 650 MB	2.500

Visita il nostro sito INTERNET, troverai i nostri prezzi aggiornati e... Ordina ON-LINE!

PC AMD K6-2 350 MHZ con: HD 4,3GB, video AGP 8 MB, RAM 64MB, CD 32X NEC, S.audio, tast. e mouse **L. 1.290.000** IVA incl.

PC PENTIUM II 350 MHZ con: HD 4,3GB, video AGP 8 MB, RAM 64MB, CD 32X NEC, S.audio, tast. e mouse **L.1.690.000** IVA in.

CPU E MEMORIE

CELERON L2 300 MHZ BOX	165.000
CELERON L2 333 MHZ BOX	222.000
INTEL PENTIUM II 350 MHZ	499.000
INTEL PENTIUM II 400 MHZ	799.000
AMD K6 2 3D 266 MHZ	169.000
AMD K6 2 3D 300 MHZ	203.000
AMD K6 2 3D 350 MHZ	239.000
AMD K6 2 3D 400 MHZ	399.000
DIMM 32 MB 100 Mhz 7 Ns	101.000
DIMM 64 MB 100 Mhz 7 Ns	205.000
DIMM 128 MB 100 Mhz 7 Ns	418.000

HARD DISK

SAMSUNG 4,3 GB ULTRA DMA	279.000
SAMSUNG 6,4 GB ULTRA DMA	322.000
SAMSUNG 8,4 GB ULTRA DMA	379.000
IBM DDTA 10,1 GB 7200 RPM	649.000
IBM DTTA 8,4 GB 5400 RPM	425.000
QUANTUM 6,5 GB	349.000
QUANTUM 4,5 GB UWSCSI 2	629.000

Telefonare per prezzi aggiornati!.

SCHEDA ACCELERATRICE
3DFX VOODOO 2 - 12 MB
SOLO L.249.000 iva incl.

SCHEDE VIDEO

MMEDIA INTEL 740 AGP 8 MB	92.000
MYSTIQUE G200 AGP 8 MB	289.000
MILLENNIUM G200 AGP 8 MB	230.000
CREATIVE RIVA TNT 16 MB	335.000
CREATIVE BANSHEE 16 MB	242.000
CREATIVE VOODOO 2 12 MB	289.000
3DFX VOODOO 2 12 MB	249.000

Telefonate per aggiornamenti o altri prezzi!

MB E AUDIO

INTEL ATLANTA PII 440LX AGP	275.000
INTEL SEATTLE PII 440BX AGP	339.000
ASUS P2B 440BX AGP	339.000
SOYO 5EHM 100MHZ PER AMD	175.000
SOYO 6BE PII 440 BX AGP	289.000
SHUTTLE 661 PII 440 BX AGP	239.000
SHUTTLE 591P 100MHZ X AMD	175.000
SOUND BLASTER LIVE BASIC	184.000
KIT PC DVD ENCORE DXR2	499.000

IMPORTANTE: PREZZI AGGIORNATI AL 12 GENNAIO 1999. TELEFONARE PER PREZZI PIU' RECENTI.

Inoltre vasta disponibilita' di motherboard, stampanti, scanner e altro ancora.

Prezzi IVA INCLUSA!

Http://www.cdsoft.it

Uffici: Via Boccherini, 5 - 20037 Paderno D. (MI)
Tel. 02-99.04.48.17 Fax 02-918.40.72

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

NUMEROSE OFFERTE
SU TITOLI CD-ROM
E PLAYSTATION

PREZZI IMBATTIBILI
PER PC ASSEMBLATI

SONY PLAYSTATION
L.249.000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

E-MAIL : MASTERPX@TIN.IT

TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM		TITOLO CD ROM	
Alien Intelligent	85.000	**Alpha Centauri**	Tel.	**Abe's Exoddus**	85.000
Airwar	95.000	Armor Command	95.000	Atomic Bomberman	85.000
Black Dahlia	115.000	Art Of magic	95.000	**Axis & Aliens**	105.000
Buggy	95.000	**Bioheaks**	85.000	**Baldur's Gate**	85.000
Comanche Enchanced	105.000	Campionato 98/99	69.000	Battaglia Navale	65.000
Commandos	105.000	**Carmageddon 2**	95.000	Beastwars	85.000
Creatures 2	95.000	Chess Master 6000	85.000	Blood 2	75.000
Duke Nuken Forever	85.000	**Colin Mc Rea Rally**	85.000	**Caesar 3**	95.000
European Airwar	95.000	Corsair	85.000	Centipede	95.000
F-22 Taw	95.000	Dark Project	95.000	**Cina**	115.000
Fifa Soccer Manger 99	95.000	**Diablo 2**	Tel.	Cluedo 2	85.000
Futur Cop	105.000	Dungeon Keeper II	Tel.	**Crime Killer**	89.000
Grand Prix Legend	95.000	Earth Worm Jim 3D	85.000	Curse Of Monkey Island	95.000
Grand Theft Auto	55.000	Extreme G	65.000	Dark Reign 2	Tel.,
Grim Fandango	105.000	**Fallout II**	85.000	Deathkarz	Tel.,
Gudget Ita	85.000	**Fifa 99**	99.000	**Dune 2000**	105.000
Israeli Air Force	95.000	Frogger 3D	85.000	Fighter Pilot	115.000
Johnny Hebert F1	69.000	HAB-12	9.500	**Gangsters**	95.000
KKND 2	95.000	**Half Life**	95.000	Grand Touring	95.000
Liath	85.000	Harvest Of Souls	95.000	Hardline	95.000
Madden 99	95.000	Heart Of Darkness	75.000	**Heavy Gear 2**	Tel.
Madtrax	85.000	Industriy Giant	95.000	Hedz	105.000
Max 2	95.000	Interstate 92	Tel.	Heretic 2	95.000
Monaco GP 2	95.000	**Links 99**	115.000	Knight & Merchants	105.000
Montezuma's Return	75.000	Mech Commander	105.000	**Larry Casino'**	85.000
Motor Mash	85.000	Mortal Kombat 4	85.000	Lode Runner II	75.000
Nascar Racing 3	Tel.	**Motoracer II**	105.000	**Myth 2**	75.000
Nhl 99	10.500	**Need For Speed 3**	105.000	NBA Live 99	95.000
Nightlong	75.000	Pinball 4:Turbo Racing	59.000	**Newman Hass Indy Car**	95.000
Peaple General	95.000	**Police Swat 2**	95.000	**O.D.T.**	85.000
Power Play Hockey 98	95.000	Powerslide	85.000	Panzer Commander	95.000
Reah	75.000	Premier Manager 98/99	85.000	**Populous 3**	115.000
Red Baron II	95.000	Pro Pilot	105.000	S.Pang Colletion	95.000
Ring	105.000	Rage Of Mage	85.000	**Settlers 3**	95.000
Rogue Squadron	115.000	**Railroad Tycoon 2**	95.000	**Sim Safari**	95.000
Small Soldier	85.000	**Raimbow Six**	95.000	Startreck Klingon Honor	105.000
Street Fighter Alpha	75.000	**Rayman Gold**	55.000	Steel Panthers 2	85.000
Tebbis Elbow	85.000	River World	95.000	**Stratego**	85.000
Tenka	95.000	Roborumble	105.000	Tanguska	95.000
The 5 Element	95.000	**S.C.A.R.S.**	85.000	Test Drive 4x4	95.000
The Golf Pro	85.000	Shogo	85.000	**Test Drive 5**	95.000
Tiger Woods 99	105.000	Spearhead	85.000	The war of the World	Tel.
Turok II	Tel.	**Speed Buster**	95.000	Toca Touring Car II	95.000
Ult.Soccer Manager 98	85.000	Stefano Quantestorie	85.000	**Tomb Raider 3**	99.000
Urban Caos	95.000	**Superbike World Champ.**	Tel.	Tommy Makine Rally	95.000
Virus 2000	95.000	**Syn**	95.000	**Tonic Troubble**	95.000
Wargames	105.000	The Triangle	85.000	Trans-am Racing '68 '72	Tel.
World League Soccer 99	95.000	Top Gun 2	95.000	**Trespasser**	105.000
Worms Armageddon	75.000	Viper racing	75.000	Uprising	Tel.
WW Fifhter 2	115.000	Wargasm	95.000	**Vangers**	105.000
X-Com Interceptor	95.000	**Warhammer 4000**	95.000	X-Files Arcade	85.000

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A XENIA EDIZIONI
TMG MAIL - CASELLA POSTALE 853 - 20121 MILANO
tgmmail.xol@galactica.it

CARI LETTORI...

Non trovate che tutte queste polemiche sulla violenza nei videogiochi puzzino di pesce marcio? Basta....

Noi Bovas

I SILVER DISK NON FUNZIONANO?

Ci risiamo... altri due silver disk pieni zeppi di demo che non vanno! Come ai vecchi tempi dei primi dischi... a quanto pare anni di pratica non vi hanno insegnato niente. Voglio dire: vi siete accorti che parecchie demo dei silver disk chiedono, vogliono e pretendono le DirectX 6.0 e ripeto 6.0? Vedi GT, Extreme Trial Motocross ecc... Ora io ho spulciato entrambi i dischi ma non sono proprio riuscito a trovare nulla oltre all'Active Movie e Quick Time che ormai hanno anche dal panettiere... in quanto ai siti FTP la maggior parte ha ancora le 5.0 e dove ho trovato 6.0 il transfer rate era talmente basso da restare imbruttiti! Voi dovete offrire dei disk che contengano tutti gli strumenti necessari al loro funzionamento e se manca spazio cestinate un po' di MP3... Quindi se avete un link bello rapido dove posso prelevare le directx6.0 o se ci sono sul silver disk e io sono rintronato oltre ogni limite fatemelo sapere grazie. Saluuto,

Silvio.

Caro Silvio, innanzitutto smentiamo immediatamente quanto affermi all'inizio: le demo del silver disk vanno eccome, vengono testate anche dopo la masterizzazione del CD e, fino a prova contraria, se a te mancano alcune librerie sarà ben un problema tuo e non certo nostro. Noi pubblichiamo le demo così come sono (lo puoi leggere anche nei contratti di licenza) e se queste non includono le librerie... Tuttalpiù, vedremo di venirti incontro pubblicando le suddette librerie alla prima occasione (mentre scrivo infatti il CD è già stato chiuso, ragion per cui se Stefano non ha già fortuitamente provveduto questo mese, dovrai necessariamente aspettare il prossimo). Il discorso comunque è un altro: tieni presente che tutte le demo richiedono Windows 95 per funzionare; mettiamo il caso che sul tuo computer ci fosse solo Windows 3.1, avremmo per caso dovuto pubblicare tutto il sistema operativo sul secondo silver disk? DirectX 6, tra l'altro, sono ormai uscite da più di sei mesi, e, almeno da tre, escono a corredo del 90% dei giochi: posso escludere quasi matematicamente l'idea che tu non le abbia da nessunissima parte e, in questo caso, si trovano su Internet con grandissima facilità (presso il sito della stessa Microsoft, o ancora su www.winfiles.com, e chissà anche in quanti altri posti nella grande Rete). Inoltre, ogni tanto nello shareware dei nostri silver disk appare anche il comodo programma GetRight!, che serve proprio a "spezzettare" in più sessioni il download del software dai siti particolarmente "intasati", questo per dire che se tu non pensassi che tutto ti è dovuto, avresti già trovato da solo la soluzione al tuo problema. Io comunque concordo con te sul fatto che ogni mese, o almeno quando i CD siano due, vi sia una directory \utils in cui inserire archivi di fondamentale importanza quali ad esempio il WinZip, Opera o anche le ultime DirectX, in fondo si tratterebbe di una decina di megabyte spesi bene che su un totale di 650 certamente non costituirebbero un tremendo spreco di spazio. Qui di seguito dovreste anche leggere cosa ne pensa l'SS... A presto!

Caro Silvio, alle volte i problemi si risolvono leggendo le istruzioni: se avessi dato un'occhiata a quelle pubblicate su carta nelle colonnine laterali del Silver Disk, o a quelle incluse nel CD cui puoi accedere premendo il tasto F1, ti saresti accorto che all'interno della cartella \SERVICE\VIDEO sono presenti l'ultima release del Media Player (programma che ha soppiantato l'Active Movie) nonché dell'Indeo. Nella directory \SERVICE\QUICKTIME, incredibile!, trovi invece l'ultima versione del QuickTime. Da ultimo, avrai anche spulciato il Silver Disk come tu dici, ma non ti sei accorto che nella directory \ALIEN VS PREDATOR\DIRECTX del vol. 54 ci sono proprio le DirectX 6.0. Il fatto che io non metta una directory a parte per le suddette librerie non vuol dire che esse non siano presenti sul Silver Disk; anzi, se lo facessi sprecherei dello spazio su CD per una directory ridondante. E adesso è meglio che smetta di scrivere altrimenti rischio di eccedere col sarcasmo...

BAMBINI NOSTALGICI? E PERCHÈ NO...

Ciao Dave, ciao Paolone. Dopo anni e anni di lettura mi sono deciso a scrivervi. Premetto che vi seguo dai tempi di Zzap! Ho cominciato con il numero quattro e da allora non vi ho più mollato (a proposito, vi ricordate una rivista che si chiamava Videogiochi? Erano pochi fogli di formato gigantesco e credo che fosse una delle prime riviste specializzate; se sapete qualcosa ditemi chi erano i redattori nel caso in cui ci fosse qualcuno di TGM) (quella a cui ti riferisci tu è con ogni probabilità "Videogiochi News" del Gruppo Editoriale Jackson: fu la penultima incarnazione della precedente rivista "Videogiochi" curata editorialmente dallo Studio-Vit. Lo staff in questione passò nel 1986 alla Xenia Edizioni – allora Hobby – e curò la realizzazione dei primi ventidue numeri di Zzap!, per poi migrare altrove un'altra volta. Le redini di Zzap! furono prese in mano da Bonaventura Di Bello e dal suo manipolo di redattori, e il resto è storia. Da quella formazione, infatti, si è evoluto lo staff redazionale che conoscete oggi NdP). Chiuso l'inciso, preciso il motivo di questa missiva: non se ne può più dei nostalgici! Ho fra le mani il numero di gennaio, e nella posta leggo di un ragazzino di sedici, e dico sedici anni, che si definisce nostalgico dei bei tempi andati. Ma dico io, stiamo scherzando? Ho l'impressione che adesso sia di moda definirsi nostalgici, perché sinceramente non credo proprio che questo ragazzo abbia potuto sperimentare veramente il passaggio dai vecchissimi giochi ai moderni mostri tecnologici. Io ho ventisei anni, quindi non sono vecchio, ma sono cresciuto nel periodo in cui queste macchine hanno incominciato a svilupparsi. Ho fatto la trafila completa, cominciando dal gioco con le bacchette (scusatemi ma non ricordo il nome), per poi passare in rassegna tutta la famiglia di mamma Commodore
e approdare ai dorati lidi rappresentati dai PC.
Io non rinnego affatto il passato, mi sono divertito moltissimo con le vecchie glorie, da Pole Position ad Arkanoid, da Pac Man a Bubble Bobble, per non parlare di Space Pilot, Green Beret e così via. Ma, in tutta onestà, non tornerei mai più a Revs Plus ora che c'è F1GP2 (che a mio avviso rimane il migliore tra i giochi automobilistici). Sono moltissimi i fattori che ti fanno vedere una cosa che appartiene alla tua infanzia come un mito o una leggenda, e tra questi il più importante credo che sia la novità. Mi spiego meglio: quando non hai mai visto o posseduto una cosa, è naturale che appena ce l'hai ne vai matto. È questo a dare quel senso di meraviglia che non torna più. Inoltre i primi videogiochi (a proposito, qualcuno di voi si ricorda l'Intellivision? Ho passato giornate intere a giocare con il calcio di quella console) avevano una grafica orribile, ed era la nostra fantasia a colmare le lacune visive e sonore. I videogiochi di oggi mostrano cose che non ci sogneremmo nemmeno, è la nostra fantasia a essere superata dalla realtà, e quando questo succede manca quel senso di meraviglia necessario affinché un'esperienza sia indimenticabile. Adesso sto giocando con quello che ritengo essere il miglior RPG mai realizzato, e cioè Ultima 7 complete, e nonostante sia un vecchio titolo è tuttora validissimo. Ma non mi definisco nostalgico per questo. Molto spesso poi chi si definisce nostalgico è il primo a correre dal negoziante per acquistare l'ultimo ritrovato tecnologico (ho un amico che continua a dirmi "come erano belli i giochi prima", "adesso sono vuoti" ecc., però se il gioco che ha appena acquistato non viaggia a 1000 fps, non supporta il joy con il force feedback e non ha almeno 1 bilione di colori su schermo non vale niente.
Non mi sembra che ci sia molta coerenza in tutto questo, eppure sono sempre di più i nostalgici. Tutto quello che ho detto prima vale anche per altri campi, non solo quello videoludico. Per esempio, stavo cercando le cassette di Babil Junior, dato che non veniva più trasmesso in TV. Lo ricordavo come uno dei cartoni animati più belli di tutti. Beh, l'ho rivisto su una Tv locale poco tempo fa, e mi sono chiesto come facevo a guardare una cosa simile. I bei ricordi sono sempre presenti per farci sentire bene, per portarci un po' indietro con gli anni, ma vivere nel passato è una cosa dannosa, perché non ti godi quello di buono che ti offre il presente. Scusatemi lo sfogo, ma non ne posso più di questi patetici nostalgici, per di più giovanissimi, che se gli chiedi quale titolo si ricordano maggiormente, ti dicono "non lo so, però il computer era il Sega, quello di Sonic insomma".

Graziano Girelli

PS: A proposito delle valutazioni, dato che avete detto voi stessi che grazie alla qualità minima che devono avere i giochi oggi è naturale chi i voti si siano innalzati, non sarebbe il caso di cambiare il sistema centesimale (che da tempo immemore non scende sotto il 70), con un punteggio da uno a cinque (evitatelo, scarso, nella media, buono, da comprare) per esempio? Ultima cosa, non è possibile inserire anche il prezzo accanto al nome del titolo e della casa produttrice? Di nuovo tanti saluti e auguri di buon anno!

Cominciamo dal PS, visto che poni due domande ben precise a cui ci fa molto piacere rispondere: non ci è possibile inserire il prezzo del gioco in quanto, al momento della recensione, noi non lo conosciamo ancora. La maggior parte dei titoli, infatti, ci arriva direttamente dalle software house ancora prima che il supporto venga a tutti gli effetti distribuito e, spesso, il prezzo è "TBA", cioè "to be announced", ancora da definire. A questo va aggiunto che, in base al prezzo in sterline o in dollari originario, il distributore italiano può decidere a sua discrezione una politica simile o sensibilmente differente, lasciando a volte il prezzo semplicemente "consigliato" e quindi variabile a seconda del negoziante. Capisci che in una situazione del genere indicare un prezzo che poi potrebbe rivelarsi completamente diverso comporterebbe una serie infinita di malintesi, il cui unico epilogo sarebbe una pessima figura sia da parte nostra (che non avremmo colpe in quanto ci saremmo basati su un prezzo comunicato a priori), sia da parte del negoziante (che comunque può avere tutte le sue buone motivazioni per applicare qualche ritocco – in fondo ci deve guadagnare qualcosa anche lui, o no?). Onde evitare tutto questo, preferiamo soprassedere sui prezzi. Per quanto riguarda il sistema di valutazione, poi, ricordo che in passato fu motivo di numerose discussioni, visto che anche a molti di noi piaceva l'idea di giudizi più "filosofici" rispetto ai nudi globali numerici. L'idea fu scartata perché sapevamo benissimo che alla stragrande maggioranza dei nostri lettori fa più piacere leggere "90%" piuttosto che "compratelo", in quanto a volte le singole unità possono fare la differenza (si noti, ad esempio, il differente significato che, psicologicamente, si attribuisce a un 89% e a un 91%, quando poi in realtà ci sono solo due punti di differenza – e quindi sarebbero entrambi due ottimi giochi). E poi un voto finale espresso numericamente è sempre più facile da interpretare.
Per quanto riguarda la questione "nostalgia e nuove leve" non mi sento troppo d'accordo. Tu appartieni sicuramente alla mia generazione, quella dei cloni di Pong sul televisore domestico, ma tra "l'era" in questione e quella attuale, caro mio, ne sono trascorse diverse, e ognuna di esse ha fatto la sua storia. Noi forse eravamo troppo impegnati a giocare col nostro computer, per accorgerci dei tempi che si evolvevano e degli anni che passavano. Effettivamente, e gli emulatori sono qui a testimoniarlo, chi

TGM MAIL

ha iniziato con un Megadrive l'ha fatto probabilmente nel 1990, e sono già passati quasi dieci anni! Se ci pensi, a un sedicenne di oggi cosa potrebbero aver mai regalato quando aveva sei anni? Il meglio della tecnologia dell'epoca, quello che probabilmente regalarono anche a te quando avevi l'età giusta per i primi anni di scuola. Per me "l'iniziazione" al mondo dei videogiochi casalinghi iniziò relativamente tardi, con un Vectrex, nel lontano Natale del 1983: esattamente dieci anni dopo mi ritrovavo già a sfogliare, con grande nostalgia, i primi numeri di Zzap!, a storcere il naso di fronte ai primi "film multimediali" su CD-ROM (delle vere porcherie, checché se ne dica), e a rimpiangere i tempi in cui battevo diversi record ai coin-op del bar sotto casa. Quindi credimi, un sedicenne oggi può essere nostalgico con molta più facilità di quanto non abbiamo potuto esserlo noi alla sua età, visto che per noi ottenere l'agognato regalo dai genitori (sempre scetticissimi a riguardo) era anche molto più difficile.

IL LATTE... PASTORIZZATO

Immondi Bovas, grazie allo spazio che dedicate alla filosofia spicciola nel BovaByte, sono giunto anch'io alla formulazione di alcune domande alle quali sfido chiunque dar risposta: Ma il latte pastorizzato, è un particolare latte che si può overkloccare? E se sì, questo cosa comporta? Un maggiore nutrimento? Una maggiore digeribilità? Lassatività? E a che frequenza può essere portato? Se si eccede, il latte comincia a bollire? Diventa acido? Comincia a parlare? Ma soprattutto, come cappero si fa a overkloccare un bicchiere di latte? Giro a voi queste mie domande esistenziali, nella speranza che, al pari del mitico nonché mistico Davung Koid, le possiate divulgare a tutti i lettori di TGM. Saluti.

Marco.

Bene, visto che non sono assolutamente in grado di rispondere a questo tipo di quesiti passo la palla al balzo a Davung Keud (si legge Koid) in persona, che saprà certamente soddisfare la tua curiosità...
DK: trovo i tuoi interrogativi decisamente stimolanti, tanto da ritenere necessaria una piccola pausa per andare in bagno... Ecco, sono tornato... Dunque, tu ti chiedi se il latte pastorizzato sia un latte overcloccabile; ebbene, io ti rispondo dicendoti che il latte pastorizzato è già stato overcloccato e quindi non è ulteriormente possibile innalzare la sua frequenza a più di una volta al mese, pena il decesso tra terribili dolori... Anzi, possibilmente eviterei di berlo... Non so se qualcuno vi ha raccontato che il Pastore, quello vero, prima di essere un improbabile tecnico informatico lavorava presso un distributore di salumi e, nelle sue mansioni, vi era anche quella di togliere la muffa dagli stessi per renderli più "vendibili" (e intanto ritoccava pure le date!)... A buon intenditore... beh, poche parole! E, per concludere, sappi che ignoro le tecniche utilizzate dal Pastore per produrre l'"enhanced milk", ma conoscendolo non sarà certamente niente di buono. Buon Natale. –DK
Spero che Davung abbia risposto in modo esauriente... per il momento, rubando la battuta ad Aldo, Giovanni e Giacomo, brrr, rabbrividiamo!

TGM, UNA RIVISTA MATURA (ECCOME!)

Cari Bovas, scrivo questa missiva per rendervi partecipi del mio dramma e (questo con un pizzico di presunzione) per ottenere una risposta, un consiglio, insomma, un Vs. riscontro. Ecco il mio problema: non riesco a smettere! Meglio che specifico altrimenti capite male. Ho 30 anni e ancora non riesco a fare a meno di TGM! Ogni mese mi riprometto di non comprarlo e poi alla fine come lo vedo lì in edicola ci casco... infatti i giochi mi interessano ma fino a un certo punto (a essere sincero mi bastano i demo che mettete) ma il pensare che io sia sicuramente più grande di voi stessi redattori e che praticamente compro una rivista per adolescenti mi mette a disagio. È pur vero che sono un lettore strano, infatti, compravo TGM quando ancora eravate all'Amiga, e io un Amiga non l'ho mai posseduto. Insomma per me TGM è come se fosse Panorama o L'Espresso.
Secondo voi è grave? A vostro avviso a 30 anni si può ancora pensare ai giochini per computer? O è meglio fare i "seri" pensare a metter su famiglia e magari parlare di politica? Larga la foglia stretta la via, dite la vostra che ho detto la mia... Ciao.

Hmmm, la frase conclusiva mi ricorda una di quelle diaboliche dediche che i compagni di classe posizionavano sotto il disegno nell'album dei ricordi... Molto ma molto '70. Come puoi vedere nemmeno io sono poi così giovane, visto che la teen-age l'ho già passata da un pezzo (per la cronaca il 12 maggio compirò 26 anni, e voglio il regalo!) (tieni Dave, eccoti il tuo carbone-fossile! NdP)... In redazione, seppure l'età media si aggira intorno ai 23 anni, esistono anche persone più "anziane" del sottoscritto (o del Paolone, che è mio coetaneo), come per esempio il Duspa, che ormai si avvia verso il declino degli "anta"... Beh, in effetti dovrebbe aver appena compiuto 30 anni, ma volete mettere il gusto di sfottere? Quasi coetaneo suo anche Max, il Rossetto e via dicendo... E poi, scusa, chi ti ha messo in testa che TGM sia una rivista solo per adolescenti? E' forse più appropriato definirla una rivista per persone giovani, ma giovani dentro! E, caro il mio simpatico leprotto, direi che tu giovane dentro lo sei ancora, altrimenti non riusciresti a leggerci! E con questo, porgo le più sentite cordialità natalizie.

FINALMENTE CI SCRIVE UNA PERSONA INTELLIGENTE

Egregi Tigiemmisti, sono un vostro seguace da tre anni (ma vi ho seguito, a spizzichi e bocconi, anche nel mitico periodo dell'altrettanto mitico C64), sin da quando cioè ho messo piede nel mondo turbolento dei PC con un 386. Ora sono felice possessore di un P2 a 233MHz corredato di schede e scheduzze varie. Vi scrivo (la prima volta) per manifestare, come dire, rabbia e... orgoglio. E credo che quando avrete finito di leggere questa missiva non mi vorrete più come vostro lettore. Comunque... 1) Già all'epoca del C64 facevo girare programmi copiati; sì, le famose cassettine piratate, duplicate per mezzo dell'interfaccia a doppio deck. Ricordate? 2) Negli anni non ho perso questa abitudine, anzi... In barba a zio Bill e soci ho sempre installato sistemi operativi e applicazioni rigorosamente "taroccate", senza licenza d'uso, cioè. Illegali, se preferite. 3) Ora il mio OS è Win98, una stabilissima versione masterizzata crackata come dio comanda (sai che roba, crakare Windows 98, magari inserendo il codice del CD "sorgente"; un vero hacker...). 4) E non vogliamo parlare dei videogame? Sapete, mi fanno pena quelli che dicono: "Ho speso 99.000 testoni per comprare Unreal, ma in compenso ho il libretto delle istruzioni, la scatola, e tutte le belle cosucce che fanno felice un patito come me. E poi il CD è originale... Vuoi mettere?" Beh, io dico a costoro (e ne ho conosciuti...): FESSI! Vi fate derubare, rapinare, gabbare, turlupinare! Io con 99.000 testoni ho comprato 4 CD-ROM masterizzati più due compilation di giochi (le famose Twilight, conoscete?) usciti recentemente (più o meno): Oddworld, Unreal, Croc, Turok, Gex, Shogo, e via discorrendo. Mancano le tracce audio e alcuni filmati, d'accordo. Ma almeno io ho potuto, con la somma di un solo CD-ROM, assaporare e godermi tutte le ultime uscite videoludiche. 5) Sono orgoglioso, dunque, e arrabbiato. Orgoglioso perché sono un felice acquirente di roba pirata; arrabbiato perché continuo ad assistere al ladrocinio perpetrato dalle case produttrici di software ai danni degli utenti più ingenui (chissà per colpa do chi?). Con questo non voglio dire che sono più furbo degli altri, no. Forse sono solo uno che, nel suo piccolo, affonda colpi mortali al mercato informatico in genere (complementi, NdD). Ma me ne frego altamente. Loro (i produttori) vogliono mangiare a mie spese? E io agisco di conseguenza. Provino ad abbassare i prezzi, sarei ben lieto di dargli i miei soldi per un acquisto ragionevole. E non venitemi a dire che sviluppare un qualunque programma (o videogame) costa molto: i programmatori della ID pensino un po' meno a lucidare la carrozzeria delle loro fiammanti Ferrari. 6) So già cosa scriverete nella risposta (nella malaugurata ipotesi che pubblichiate la mia lettera e rispondiate): "Non vorremmo mai leggere cose come questa" o ancora "Sono persone come questa che uccidono il software". Risparmiatemi queste paternali da 2 Euro. E vi dico anche un'altra cosa: è facile per voi parlare di software originale, dare addosso alla pirateria quando i giochi che recensite vi vengono passati praticamente gratis dalle software house...
Un saluto.

Ubik rulez.

PS: Ho il masterizzatore e lo uso a pieno regime, anche...

Un solo commento mi sembra appropriato: bravo.

LA DIFFICOLTOSA ARTE DEL CUCADOR...

Visto che ultimamente sono tornate di moda le lettere riguardanti la sfera amorosa, e mi riferisco in particolar modo alla lettera di Steve Lombardi apparsa sul numero di Dicembre, vi mando un mio prontuario destinato a tutti quelli che pensano sempre "perché tutte le gnocche stanno sempre con gli altri?". Infatti, diciamolo, la ricerca della propria metà è per la popolazione maschile a volte un bel problema, tanto che in genere si pensa sempre più spesso che la ragazza, in fondo in fondo, "basta che respiri". Causa di tante afflizioni e depressioni, in realtà la cattura di una ragazza è più che un hobby un'arte e, per la prima volta, il sottoscritto vi svelerà i segreti di quest'antica e arcana disciplina.
1) Intanto è fondamentale la presenza. Lasciate perdere chi dice che "l'importante è il cervello". È solo una balla, inventata per consolare i più brutti e quindi i più "sfigati". Consiglio l'iscrizione a una palestra, magari l'uso anche di qualche steroide qua e là, tanto per gradire; ricordate: un po' di creatina non ha mai fatto male a nessuno. La chirurgia plastica è opzionale. Immancabile la barba lunga, vedi Mickey Rourke, e lo sguardo sognante, languido e annacquato tipo Leonardo Di Caprio. E ricordate la lezione del Sig. Ravanelli: "L'ommo vero ha da puzzà."
2) Sempre riguardo alla presenza, coltivate i vostri gusti di abbigliamento. Ricordate che le ragazze "giuste" seguono chi si veste "cool", e cioè alla moda. Sconsiglio i classici, Armani e Versace tra tutti, io starei sulle nuove leve, tipo Peppiniello la Guardia, stilista per ora ancora poco conosciuto (vedi punto3, la new-age) ma di sicuro talento. Ha firmato i capi del film "Il mondo delle scimmie" e "Tarzan", uno stilista pertanto sicuramente dotato.
3) Riguardo alla formazione culturale del vostro cervello, coltivate la cultura dei profeti più amati dalle masse, lasciate stare perciò Hegel o Kierkergaard, non servono a nulla. I profeti da conoscere a memoria sono Vasco Rossi, Jim Morrison, un classico reso immortale da Smemoranda, Brandon Lee ne "Il corvo" (vero film cult). Seguite attentamente i filoni new-age, specie disco e x-pop. Immancabile la citazione dotta da fare alla bella di turno: consiglio "God is a girl", molto spirito-misticheggiante.
5) Per cuccare alla grande è fondamentale il "mezzo", sia esso a due o a quattro ruote. Per le due ruote consiglio o l'intramontabile Scarabba (o Scarabeo per i non addetti ai lavori) ora uscito nella nuova colorazione verde vomito, che fa molto "cool" - vedi punto 2 - o un evergreen classico, la Vespa, che però deve essere scassata e rigorosamente rotta, che fa molto retrò. Per le quattro ruote, più grossa è la macchina meglio è. Se le vostre finanze non vi permettono più di una 127 del '68, non fate mancare: adesivi molto tamarri tipo Aereonautica 7° Stormo o Borgiàs Club, superimpianto stereo, tettuccio apribile (fondamentale), luce pulsante alla Supercar e frizione consumata per bruciare tutti ai semafori.

5) Ricordate che il vero playboy non offre mai, né la cena molto di lusso al ristorante da ricchi né la cicca, anche se in tasca ne ha una stecca. Al cinema o al teatro non si va mai a vedere film tipo "Titanic" o "Armageddon", con lacrime assicurate. Meglio un salto al vostro locale di lap-dance preferito, l'atmosfera è migliore. Se siete sfortunati entrate in due e uscite in tre, ricordate che il preservativo non serve solo a fare i gavettoni.
6) Siate cauti nei primi momenti. Cucca di più colui che non si fa prendere troppo. Siate distaccati ma non troppo. Per il tono della conversazione, la scelta va basata sull'esperienza. Per sicurezza, non bestemmiate troppo nei vostri discorsi se la vostra lei ha addosso almeno mezzo milione di vestiti e/o se ha l'erre moscia. Al contrario, non parlate di Kierkergaard (che tra l'altro è completamente inutile, vedi punto 3) se la vostra lei si esprime solo a monosillabi gutturali e/o usa la bestemmia al posto della virgola.
7) Non fatevi mai dire "sei simpatico però..." è una frase da evitare: vuol dire che lei vi ha segato le gambe. Muovetevi quindi nella direzione opposta. A questo proposito il cacciatore non deve essere simpatico ma anzi deve essere un duro (vedi punto 5), determinato fino in fondo al raggiungimento del suo obiettivo (la gnocca). Ricordate che i più sensibili e simpatici se la prendono sempre in quel posto.
8) Non abbiate paura. Il cacciatore che ha paura è finito. Non lasciate a lei l'iniziativa, potreste subire delle dure conseguenze. Il cacciatore è sprezzante e non teme nessuno, neanche un avviso di garanzia per istigazione alla prostituzione. Il cacciatore si deve dotare di "sprezzatura", il saper dissimulare con modestia le sue conquiste. Colui che sbandiera ai quattro venti le sue fortune in genere è un novellino che ha ancora molto da imparare.

Nicola Micheletti o Omikelet su #zzap!

Hmmm, davvero molto interessante, non vedo l'ora di mettere tutti questi insegnamenti in pratica... Ho pertanto deciso sin da ora che utilizzerò, d'ora in poi, tutti gli stipendi Xenia per opere di restauro/manutenzione della mia persona, come: pettorali di gomma, polpaccioni alla Alberto Tomba alla nuova fragranza di silicone, boxer imbottiti con 100 tonnellate di cotone di prima scelta, lenti a contatto viola (con dentro saette gialle), nonché pizzetto colorato di verde. Visto che non sono poi così danaroso, come mezzo di trasporto utilizzerò sempre la mia fiestona, ma con 10 adesivi "O'Neill" fluorescenti attaccati alle portiere... Per concludere una perla di saggezza donata al mondo da un mio vecchio insegnate di filosofia (un vero mito!): "se devi trastullarti con la lavandaia, non le devi parlare di Flaubert". Niente di più saggio.

MIGLIORIAMO L'HARDWARE

Carissima Redazione di TGM Chi vi scrive è un vostro pluridecorato lettore di 23 anni che vi segue dai primissimi numeri. Sono certo di poter affermare che la vostra rivista è una delle migliori del settore, e che con gli anni è maturata e migliorata (al contrario di altre testate storiche del settore: scomparse o ridotte a opuscoli) nonostante la maggior parte dei redattori sia cambiata. In verità non vi ho scritto solo per farvi i complimenti ma sostanzialmente per comunicarvi la mia opinione su alcune rubriche della mia amata TGM (spinto fra l'altro dalla lettera di Silvano Sorrentino -TGM 113) e per porvi le consuete domandone.
1) Perché non dedicate più spazio alle novità Hardware?
2) Potreste inserire una nuova scala di valutazione per schede video e periferiche (spesso schede con caratteristiche completamente diverse vengono recensite con lo stesso voto)?
3) Che fine hanno fatto Puma Street Soccer (si chiama così?) e Granturismo?
4) The Music Machine e TGM Movie sono 2 rubriche "sacre" in poche righe un concentrato di novità: non osate eliminarle!
5) Adoro l'angolino dei BovaByte, in particolare la Robba dura del Pastore e la striscia di fumetti... chi la disegna è veramente fortissimo!
6) Ho letto la configurazione del Pastore sul sito Xenia... deeeeeeeeelusioneee... voglio sperare di aver letto quella di 2 anni fa!!! Un "misero" Pentium II 266... ?!? Pastore dimmi che non è vero o non riposerò più sonni tranquilli!
7) Perché non dedicate un Box ai siti più tosti?
NB: continuate così che siete i Numeri Uno!! !
Saluuuuuto

Falcon

Beh, visto che ci poni solo delle semplici domandine, direi che sia il caso di passare subito alle risposte:
1 e 2) TGM è una rivista che tradizionalmente ha sempre parlato di software, dedicando all'hardware solo alcune pagine e articoli di minore importanza. Con l'avvento del PC e la sua roboante evoluzione, tuttavia, qualcosa è cambiato. Quello che dici sul sistema di valutazione attuale delle schede video è sacrosanto, però è anche vero che le schede video con diverse caratteristiche vengono spesso proposte a gente con esigenze diverse e a prezzi sostanzialmente diversi, ragion per cui ci sembra chiaro che i voti possano essere analoghi. È comunque allo studio una soluzione per migliorare sensibilmente la rubrica.
3) Di Puma Street Soccer non ho più avuto notizie e devo ammettere che mi dispiace, visto che sembrava un prodotto di un certo spessore. Chiederò a SS: lui sa sempre tutto... (confermo che ne non ne so più nulla neanch'io, quanto a Gran Turismo era un pesce d'Aprile... NdSS)
4) Non ci pensiamo nemmeno, stai tranquillo: nonostante siano spesso le vittime preferite dei (pochi) critici, sappiamo benissimo che sono particolarmente apprezzate dalla stragrande maggioranza dei lettori.
5) Davide Manzi sicuramente apprezzerà i complimenti che gli hai fatto, almeno quanto li abbiamo apprezzati noi Bovas.
6) Infatti è vecchia... al momento in cui leggi la "rinascita" del sito Xenia On Line dovrebbe essere finalmente opera compiuta, per cui anche la configurazione del computer in questione dovrebbe essere stata attualizzata.
7) Perché già c'è PC Action che lo fa e, soprattutto per quel che riguarda i videogiochi, la nostra testata "cugina" PC Force curata dal prode MAO Della Calce.
Saluuuto!

TROPPI SACRAMENTI, PORCO ç@_°#~!!!

Salve, sono un vostro affezionato bla bla bla, vi seguo da bla bla bla eccetera eccetera. Ho fatto l'immenso sforzo di compilare questa e-mail per informarvi di una cosa che probabilmente già conoscete, ovvero... ogni volta che entro nel canale IRC di TGM mi sembra di essere tornato al servizio militare. Ora vi spiego il motivo; ebbene quando facevo il militare il passatempo preferito di quasi tutti (tranne me ovviamente) era quello di bestemmiare qualsiasi cosa sia in cielo che in terra, ogni frase iniziava con bestemmie del tipo porko zio (sostituire zio con tutto ciò che è sacro oppure profano) e nascevano delle vere e proprie gare; più di una volta capitava che il cappellano militare assistesse a scene che gli facevano mettere le mani nei capelli. Bene quello che volevo dire è che la stessa cosa si verifica in #tgm. Adesso io non è che sia un santo, un prete o un chierichetto ma quello che ho notato è che la maggior parte delle volte in #tgm si bestemmia senza nessun motivo, anzi, le imprecazioni sono ostentate, ripetute nel caso qualcuno non le notasse, seguite a volte da frasi di approvazione da parte di altri. Mah? Diranno quelli ma che ci vieni a fare in #tgm, e io rispondo che infatti non ci metto ormai più piede, ma non certo per questo motivo, solamente perché la maggior parte delle volte trascorre il tempo senza che si sia detto niente di utile e io preferisco sinceramente spendere più intelligentemente i soldi della connessione. Ok mi sembra di aver detto tutto quindi vi saluto e vi ringrazio della vostra attenzione (perché presterete attenzione alla mia lettera, vero? O no?).

Lazarous

Caro Lazarous, comprendo lo sfogo però devo ricordarti che noi di TGM, con #tgm, c'entriamo e non c'entriamo, visto che il canale è nato quasi due anni fa grazie all'impegno di alcuni lettori, che via via hanno trovato altri frequentatori sempre più abituali del canale. Non si tratta quindi di un'iniziativa della Xenia Edizioni e, di conseguenza, noi di The Games Machine ci dissociamo del tutto da quanto possa essere detto (o lasciato scritto, vista l'abitudine di tenere i log) sul canale in questione. È vero che spesso sul medesimo potete trovare anche dei redattori ma chi ci va lo fa a tutti gli effetti a titolo personale; non c'è, insomma, nessun tipo di "ufficializzazione" alla cosa. Questa premessa è doverosa e non solo mi è stata chiesta dall'editore ma, se ricordate alcune polemiche sorte a riguardo qualche mese fa, anche dagli operatori del canale #tgm. Veniamo quindi al problema bestemmie: anche a me, personalmente, danno un fastidio tremendo, soprattutto quando sono ostentate e gratuite. Chi le butta in un canale di irc, spesso e volentieri, dimentica di essere a tutti gli effetti in un luogo pubblico, dimentica, insomma, che è come se le stesse sbraitando in piazza. Ora, nessuno verrà mai a perseguire un internauta perché ha offeso Dio su un canale di IRC (in Italia l'imprecazione è considerata reato), ma questo non dovrebbe essere sufficiente a giustificare il comportamento di alcune persone che, per non si sa quale oscura ragione, tendono a offendere la sensibilità di chi invece nella religione ci crede, e spesso non smettono neppure se cortesemente invitate a farlo, adducendo considerazioni così stupide da essere solo un gradino più in alto del pugno in faccia nella scala evolutiva.
Nel bene e nel male, comunque, un canale di IRC assume i connotati che i suoi operatori tendono a dargli: un canale con bestemmia libera difficilmente mi vedrà tra i suoi frequentatori, ma questa rimane comunque una scelta mia. Non biasimo tutti coloro che la pensano diversamente, in fondo Internet è la più bella democrazia esistente, semplicemente preferisco farmi i cavoli miei da un'altra parte. E chi ha orecchie per intendere...

INTERNET IL DIAVOLO? NO, E NEMMENO L'ACQUA SANTA

Salve a tutti (aggiungete commenti entusiastici per la rivista e saluti a piacimento). Sarò breve, ma preciso. Vi scrivo per sfatare un'illusione che credo stia ormai contagiando tutti. Le infinite potenzialità di Internet tanto decantate ovunque, spesso a sproposito e anche da chi nulla ha a che fare con il mondo informatico, non esistono. O meglio, esistono, ma sono incredibilmente ridotte e paralizzate da un elemento che, a mio modesto parere, viene sempre più trascurato. La lentezza dei collegamenti. Ora io parlo della realtà che conosco, ovvero di quella milanese, e credo di avere abbastanza esperienza per farlo: internetto da anni, e ho una visione sufficientemente ampia del problema avendo testato circa una trentina di provider tra grandi e piccoli. Proprio queste mie prove mi portano ad affermare che dei buoni collegamenti con siti esteri si ottengono solo a orari pazzeschi: dopo le due del mattino e la mattina mooolto presto (adesso capite perché mi tocca stare sveglio la notte? NdSS). Questo rende praticamente impossibile l'accesso alla maggior parte delle informazioni interessanti (i siti italiani sono ridicoli, tranne i soliti noti) a chi abbia un'occupazione che non gli permetta il lusso di concedersi nottate in bianco (non è il mio caso, ma cmq preferirei poter navigare anche di giorno). Per non parlare poi dei collegamenti con la fantomatica America che si scontrano con una seabone sempre congestionata e soffrono di una sindrome da lentezza cronica! Il caso Ultima Online è lampante. Connettendosi a un server, americano o europeo che sia, gli italiani sono facilmente individuabili in quanto sono gli unici che

muovono un passo ogni mezz'ora con inglesi, francesi tedeschi, svedesi... che gli sfrecciano accanto. Non so di chi sia colpa, non mi interessa. Per quello che so la situazione è migliore in piccole città o paesi, dove i provider sono meno congestionati. Posso solo affermare che l'aver sborsato 300 carte per una linea ISDN e circa 1 milione per un abbonamento annuale, non ha sicuramente migliorato di molto la mia situazione... soldi sprecati? Praticamente sì. Soldi che ho sprecato inseguendo la bellissima chimera del gioco in multiplayer e delle infinite risorse di una rete che, allo stato attuale delle cose, per noi milanesi è ancora piena di buchi e sfilacciature. Non pretendo da voi una soluzione al mio problema ma sfogarsi fa bene. Vi chiedo solo un favore. Pubblicate il mio indirizzo, magari qualcuno la pensa come me e più siamo più... non lo so nemmeno io.
Grazie,

RaYa

Caro RaYa, il problema della lentezza dei collegamenti italiani è annoso, ma purtroppo non è l'unico e nemmeno quello più contingente: prima di tutto ci sono i costi. Gli Italiani, dopo un periodo iniziale di "fisiologico" scetticismo, stanno imparando ad apprezzare i mille vantaggi della grande rete, tuttavia il più grosso ostacolo alla sua diffusione restano i costi, davvero improponibili, che hanno le telecomunicazioni in Italia. Non ci stiamo riferendo solo alla TUT (la tariffa di Telecom Italia ormai palesemente ridotta a ultima spiaggia per estorcere denaro all'utenza, nell'unico campo in cui non esiste ancora concorrenza, le chiamate urbane), ma anche ai costi che i provider devono sostenere per affittare annualmente le linee, costi stimabili da alcune decine a poche centinaia di milioni (a seconda del traffico e delle linee noleggiate). La conseguenza di tutto questo è che il servizio ottenuto non è certo ai massimi livelli e, credimi, le pene a cui i giocatori italiani sono sottoposti quotidianamente rappresentano solo un aspetto marginale del problema. Milano poi è una città molto estesa, servita molto bene quanto a infrastrutture ma oberata purtroppo da un traffico quotidiano estremamente grande, tant'è che anch'io mi muovo molto meglio presso i POP dei centri minori del mio provider che non in Redazione dove dispongo comunque di una linea ISDN. Devo però darti torto sulle prestazioni delle suddette: la mia esperienza, con l'attuale provider di cui non posso fare il nome per evitare pubblicità, è infatti decisamente positiva. Effettuo download a una media di 8 Kb al secondo a qualsiasi ora del giorno e mi trovo l'innegabile vantaggio di avere sempre a disposizione il telefono. Speriamo che duri...
PS: ve lo chiedo per l'ultima volta. Replicate il vostro indirizzo di posta elettronica lungo il testo, altrimenti non posso andarlo a recuperare da Outlook Express, visto che solitamente prendo tutte le lettere, le racchiudo in un unico grossissimo file di testo, e poi inizio a scremarle. A quel punto, però, gli eventuali indirizzi sono già andati cancellati in quanto le lettere "già copiate" vengono cancellate onde evitare confusione. Grazie

ERA VENUSTA, NON VETUSTA

S. Pietro in Casale, 9/1/99
Toc, toc, c'è nessuno? Scusate l'intrusione, spero di non disturbare. Il fatto è che questa mia mail è puramente a scopo informativo e visto che credo di intuire quale sforzo titanico si celi dietro la realizzazione della posta (davvero complimenti, cari Bovas!), ho come l'impressione di appesantire il carico di lavoro degli addetti producendo, in sostanza, una mail che ha come unico scopo quello di chiarire un malinteso che, 90 su 100, interessa solo me. Beh, se state ancora leggendo queste scemenze simil-alcoliche, vuol dire che non reco troppo disturbo, perciò vengo al punto (stramaledizione! NdJackBurton). Dunque, nel numero di Gennaio di TGM (l'ultimo) avete pubblicato la mia mail sul problema delle patch troppo invadenti, ma nella trascrizione del testo è stato commesso un errore. Infatti io non ho esordito con VETUSTA REDAZIONE DI TGM, ma bensì con VENUSTA. Qual è il problema? Beh, sebbene il DISC COMPACT installato sul mio PC rechi questa definizione per VETUSTO:

[ve-tù-sto] aggettivo lett. 1. Molto antico, spesso con accezione positiva di venerabile: edifici v. ; memorie v. 2. Riferito a persona, molto vecchio: "indi partissi povero e vetusto" (Dante) • dal lat. vetustum, deriv. di vetus "vecchio". Cfr. vecchio e vieto • sec. XIV

che tutto sommato potrebbe andare bene, visto l'aggettivo venerabile, non mi sarei mai permesso di dare alla rivista un simile titolo, dato che la considero come la più giovane sul mercato, nonostante operi da quasi 11 anni. Invece, io vi avevo scritto VENUSTA, che sta per:

[ve-nù-sto] aggettivo lett. Che raggiunge la perfezione della bellezza, per armonia e grazia di forme; spec. in riferimento alla donna • dal lat. venustum, deriv. dal nome di Venus "Venere" • sec. XIV

in quanto rispecchia effettivamente quello che penso della rivista. Ecco, è tutto qui. Chiedo ancora scusa per l'inutilità di quanto scritto, ma non mi andava giù il fatto che credeste avessi bollato la rivista come vecchia. Datemi pure del pignolo, ma ci tenevo. Grazie ancora... Ah, per SHOGO ho fatto proprio così, ho reinstallato la versione 1.00, visto che in fondo non cambiava niente. Siete sempre i migliori.
Saaaluutoooo!

Nunzio Donato spiceboy@freemail. it

Prendiamo atto, ringraziamo, e ci scusiamo del malinteso.

ASSISTENZIADE, SECONDO EPISODIO

Cari voi (1000 lire più delle altre volte), come state? Ho notato che negli ultimi tempi vanno molto di moda gli aneddoti sull'assistenza tecnica... beh, avendola fatta per quasi 8 mesi e per conto di una software house abbastanza famosa (una trentina di titoli, con tirature tra le 250mila copie e le poche migliaia, a seconda del prodotto) vorrei raccontarvi le mie, vissute in prima persona; premetto che si svolgono tutte al telefono... :
1) "Allora signora... in basso a sinistra, prema su Avvio" - "Non c'è" - "Si, c'è signora, in basso a sinistra guardi bene " - "ah... sinistra... ma la mia o la sua?"
2) "Non riesco a installare il programma" - "ha seguito le istruzioni? " - "si ma quando scrivo in 'eseguì 'x: setup 'mi dice che non esiste l'unità" - "... ok, senta, la x va sostituita con la lettera del drive... ci scriva 'c: ' "... [si sentono 3 tasti che vengono premuti]... -"non va" - "mi scusi, cos'ha scritto?" - "c. ." - "no i 2 punti, assieme... tenga premuto lo shift! " - "ah, scusi... lo... ehm... me lo sillaba?"
3) "Non funziona più" - "quando l'ha installato?" -"ieri" - "ieri andava?" - "si" - "ha inserito il CD?" - "no, l'ho prestato a un mio amico..."
4) "Ah... lei è argentino... no, non parla italiano? Inglese... no? Ha Windows in tedesco? ... aspetti, eh, le passo il mio collega..."
5) "SCUSI SA, VORREI SAPERE MA QUESTO NUMERO VERDE È GRATUITO? NO, PERCHÉ QUEL CRETINO DI MIO MARITO È STATO AL TELEFONO UN'ORA, CHISSÀ COSA GLI AVETE FATTO SPENDERE, PERCHÉ SIETE TUTTI UGUALI, E POI..."
6) "Senta qui non funziona nulla... ma che schifo di programmi fate" - "beh, mi scusi, vedremo di aiutarla, che PC ha?" - "ma quale PC, i PC fanno schifo, io ho un Mac"
7) Questa è arrivata via posta: un reso di un programma, accompagnato da una lettera: "gentili sig, il vostro CD-ROM è difettato, grazie all'aiuto di un amico programmatore ho riscontrato che non è di dimensioni standard. Con l'aiuto di un punteruolo abbiamo provveduto a ripristinarlo nelle corrette dimensioni. Al termine dell'operazione il CD presentava delle crepe allora abbiamo provveduto a restaurare la superficie con una vernice argentata trasparente (??!!). Non funziona ugualmente e, avendo fatto del nostro meglio, chiediamo ora la sostituzione del prodotto". Azzerato dalla nullità mentale di questa persona mi accingo ad aprire il pacchetto; ci trovo un CD esagonale, completamente ricoperto di crepe, globalmente aerografato (ma dalla parte dell'etichetta) con uno smalto tipo uniposca argento shocking alto almeno mezzo centimetro...

Ciao a tutti - Daniele Buttafava

ASSISTENZIADE, TERZO EPISODIO

Cito testualmente dal TgmMail di gennaio, nella mail di Ice Cube con tutti quegli aneddoti, si parla del CD usato come portatazza e il Paolone scrive... "questa è diventata in un battibaleno una vera e propria leggenda metropolitana, visto che tutti coloro che fanno assistenza tecnica amano ripeterla giurando che è capitato a loro. . NdP"...
Bene, a me questo è successo realmente, ho dei testimoni anche! E già che ci siete guardatevi http: //members. it. tripod. de/merzinca/ la pagina del merzinca e fatevi un po' di buone risate. . ciao belli

Gecco

Ecco. Cosa vi dicevo?

ESISTE BABBO NATALE?

...finalmente una risposta a questa inquietante domanda? premetto che non è un parto del mio cervello che, per quanto danneggiato, non ha ancora raggiunto questi livelli: ho trovato il tutto su Internet, e ho deciso di distruggere anche le vostre più nascoste speranze... che aspettate? Cominciate a leggere...
Allora:
Nessuna specie conosciuta di renna può volare. Ci sono però 300.000 specie di organismi viventi ancora da classificare e, mentre la maggioranza di questi organismi è rappresentata da insetti e germi, questo non esclude completamente l'esistenza di renne volanti, che solo Babbo Natale ha visto. Ci sono due miliardi di bambini (sotto i 18 anni) al mondo. Dato però che Babbo Natale non tratta con bambini Musulmani, Hindu, Buddisti e Giudei, questo riduce il carico di lavoro al 15% del totale, cioè circa 378 milioni. Con una media di 3,5 bambini per famiglia, si ha un totale di 98,1 milioni di locazioni. Si può presumere che ci sia almeno un bambino buono per famiglia. Babbo Natale ha 31 ore lavorative, grazie ai fusi orari e alla rotazione della terra, assumendo che viaggi da Est verso Ovest. Questo porta a un calcolo di 822,6 visite per secondo. Questo significa che, per ogni famiglia Cristiana con almeno un bambino buono, Babbo Natale ha circa un millesimo di secondo per:
- trovare parcheggio (cosa questa semplice, dato che può parcheggiare sul tetto e non ha problemi di divieti di sosta);
- saltare giù dalla slitta;
- scendere dal camino;
- riempire le calze;
- distribuire il resto dei doni sotto l'albero di Natale;
- mangiare ciò che i bambini mettono a sua disposizione;
- risalire dal camino;
- saltare sulla slitta;
- decollare per la successiva destinazione.
Assumendo che le abitazioni siano distribuite uniformemente (che sappiamo essere falso, ma che accettiamo per semplicità di calcolo), stiamo parlando di 1.248 Km per ogni fermata, per un viaggio totale di 120 milioni di Km. Questo implica che la slitta di Babbo Natale viaggia a circa 1040 Km/sec, a 3000 volte la velocità del suono. Per comparazione, la sonda spaziale Ulisse (la cosa più veloce creata dall'uomo) viaggia appena a 43,84 Km/sec, e una renna media a circa 30 Km/h. Il carico della slitta aggiunge un altro interessante elemento: assumendo che ogni bambino riceva una scatola media di Lego (del peso di circa 1 Kg), la slitta porta circa 378.000 tonnellate, escludendo Babbo Natale (notoriamente sovrappeso). Sulla Terra, una renna può

esercitare una forza di trazione di circa 150 Kg. Anche assumendo che una "renna volante" possa trainare 10 volte tanto, non è possibile muovere quella slitta con 8 o 9 renne, ne serviranno circa 214.000. Questo porta il peso, senza contare la slitta, a 575.620 tonnellate. Per comparazione, questo è circa 4 volte il peso della nave Queen Elizabeth II. Sicuramente, 575.620 tonnellate che viaggiano alla velocità di 1040 Km/sec generano un'enorme resistenza. Questa resistenza riscalderà le renne allo stesso modo di una astronave che rientra nell'atmosfera. Il paio di renne di testa assorbirà 14,3 quintilioni di Joule per secondo. In breve si vaporizzerà quasi istantaneamente, esponendo il secondo paio di renne e creando assordanti onde d'urto (bang) soniche. L'intero team verrà vaporizzato entro 4,26 millesimi di secondo.
CONCLUSIONE: Babbo Natale c'era, ma ora è morto.

Davide "Roland di Gilead" Brizio

Sei un lurido. Sì, non ho davvero altre parole per definirti: per ben 25 anni ho creduto a Babbo Natale e tu mi distruggi così un pilastro della gioventù? Magari un giorno si scoprirà che anche la Befana non esiste (ho avuto qualche sospetto in proposito, da quando vivendo da solo non ho più ritrovato le calze piene di caramelle il 6 gennaio), e che pure Gesù Bambino sia stata solo una mera illusione dell'infanzia. Dai tuoi calcoli, se anche questi tre individui si fossero divisi equamente il carico, non si otterrebbe un risultato tanto differente per ciascuno di essi... Io comunque a Babbo Natale ci credo ancora, ne ho visti ben due a pochi metri di distanza nei grandi magazzini, e facendo una passeggiata in Piazza del Duomo sotto Natale l'ho incontrato almeno dieci volte lo stesso giorno; stranamente, a volte era più magro, a volte più basso... e se al mondo ci fossero più Babbi Natale, dico, almeno due, uno col vestitino rosso e uno verde? Già si potrebbero suddividere il mestiere e... non regge eh? Sigh, sob.. che delusione...

ANCORA SUI VOTI

Cari Bovas, ho letto la vostra risposta alla lettera di Daniele Simonetti, sul numero 115 di TGM e mi ha fatto davvero indignare. Davvero vi sembra così naturale esprimere i giudizi in centesimi e quindi affermare "il metro dei giudizi, pur essendo ancora espressi con numeri da 0 a 100, non ha più niente a che vedere con i centesimi". Non vi puzza nemmeno un po' di inganno ai danni del lettore? Come faccio a sapere che un titolo che ha preso 70 è mediocre se nessuno mi ha mai avvertito del contrario. A scuola, se prendevo 7 non ero mediocre, ero sopra alla media. Ero mediocre se prendevo 5 e mezzo. Sarà mica che evitare noiose discussioni con i principali inserzionisti pubblicitari (ovvero quei tre/quattro distributori di software che ci sono in Italia) i vostri parametri di giudizio si sono un po', diciamo così, ammorbiditi? Se non è così, per favore, avvertite chi compra la rivista che i voti non sono più espressi in centesimi, ma in quarantesimi (da 60 a 100).

Emilio Gelosi

Il problema non è che i voti siano "da 60 a 100" per motivi, diciamo così, assoluti, ma per semplici confronti relativi. Posto che un qualsiasi gioco al giorno d'oggi ha una qualità sufficiente a fargli raggiungere il 60%, è chiaro che gli estremi di valutazione si siano notevolmente ridotti di conseguenza. La politica di TGM, nel caso il titolo in questione risulti un perfetto bidone, è quella di non recensirlo o piazzarlo nelle cosiddette "Recensioni in Breve", quando ancora non se ne faccia breve menzione solo nelle "Voci di Corridoio", il tutto per salvare lo spazio necessario a ospitare titoli più meritevoli. Tutto qui. Come fa lei a sapere che un 60% corrisponde, bene o male, a un "gioco mediocre"? Beh, le suggerisco la via brevis: confrontando un eventuale 60 o 70% con il resto degli 80%, 85% e 94% pubblicati qua e là sulla rivista, non mi dirà che si orienterà per il prossimo acquisto su un gioco da 70% perché "a scuola se prendevo sette era un bel voto", o no? Inoltre nessuno ci obbliga a seguire, per i nostri metri di giudizio, l'esempio scolastico: TGM usa una scala di valori che funziona benissimo sin dai tempi di "Ghost'n'Goblins" per il Commodore 64, e il motivo per cui ultimamente non si vedono più voti sotto il 50 è, lo ripeto, del tutto induttivo (le ricordo che proprio qualche mese fa un certo Sega Touring Car Championship si portò a casa il suo bel 56%), nasce dal fatto che oramai una certa qualità è diventata lo standard sotto il quale le stesse software house evitano di commercializzare il prodotto, e non ha nulla a che fare con le reazioni stizzite di programmatori, software house e distributori, che pure siamo costretti a subire di tanto in tanto.

LA BARZELLETTA DI MILHAUS

Dato che avete voglia di provocare con barzellette squallidissime, leggetevi un po' questa a opera di un mio compagno di classe (che chiamerò Milhaus) durante una lezione di epica.
Prof: "E Ulisse con grande coraggio sconfisse tutti i proci. " Milhaus: "Già, è vero, perché di Ulisse ce n'è uno, tutti gli altri son Nessuno! " Potete immaginare il conseguente linciaggio dell'autore di questa ignobile caz... ehm, cavolata. Questo è tutto, saluto e mando al Pastore una sfida: il mio computer ha il bollino "Bada Enanched" sul case (non sto scherzando) e il tuo no; detto in parole povere il mio è molto più professionaleeeeeeee... (SBONK! ndParte_Ancora_Sana) Byez

Davide "Jammer" Bonazzi

SALUUUUTO!

E anche questo mese la posta è finita. Buon febbraio a tutti e... sotto con l'influenza!

Noi Bovas

DYNAMIC ITALIA

PRESENTA I MANGA DELLA NUOVA GENERAZIONE!

Desidero ricevere gratuitamente e senza alcun impegno il catalogo Dynamic Italia e i successivi aggiornamenti al seguente indirizzo:

Nome _____

Cognome _____

Via _____

Città _____ Prov. _____

C.A.P. _____ Telefono _____

N.B. La richiesta del catalogo costituisce autorizzazione al trattamento dei dati personali per i fini consentiti dalla Legge 675/96 (Legge sulla Privacy) gm feb

Se il tuo Pc é alla frutta non mollare !

D'Avino & Michieletti SMDGRAFICA@planet.it

Qualcuno pensa a te.

PC ACTION

OGNI MESE IN EDICOLA DA XENIA EDIZIONI

Nella Creative dimension vedi solo grafica esplosiva, e i tempi di attesa appartengono al passato

Immagina un mondo in cui non devi mai aspettare.

Immagina una scheda grafica che faccia correre i tuoi videogiochi alla velocità della luce e scattare al tuo comando qualsiasi programma, dalla grafica al disegno tecnico, alla progettazione, dalla modellazione al fotoritocco.

Ora basta immaginare! Sei pronto per entrare nella CREATIVE DIMENSION, la nuova frontiera grafica dove il tuo PC non sarà mai più lo stesso.

Per la massima definizione senza dover aspettare un attimo davanti allo schermo, installa Graphics Blaster Riva TNT. Avrai:

- Il chip Riva TNT di nVidia.
- Una velocità sbalorditiva in qualsiasi applicazione 2D o 3D.
- Un'architettura di memoria a 128-bit super veloce.
- Un'elaborazione pipeline TwiN-Texel 3D.
- 16MB di Memoria Sincrona e un potente DAC da 250MHz per risoluzioni fino a 1920x1200 e frequenza di refresh fino a 240Hz.

Per saperne di più chiedi al tuo rivenditore di fiducia o consulta il nostro sito Web

CREATIVE

La nuova dimensione per il tuo PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Schede Audio **Schede Grafiche** **Altoparlanti** **PC-DVD** **Video**

® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso.
In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl

FALCON 4.0

FINALMENTE PRENDE IL VOLO
IL PREDATORE PIU' POTENTE DEI CIELI

DELPI

STAR PLAYER · STAR PLAYER · GAMES machine

Voto TGM: 93

"Falcon 4 può essere considerato il best-seller degli aerei militari moderni attualmente in servizio. La grafica è decisamente di altissima qualità, con fondali fotorealistici e condizioni meteo come nella realtà, con supporto per le principali schede video accelerate 3D"

- K di Ottobre -

PC CD-ROM

MICROPROSE

ELECTRONIC BATTLEFIELD SERIES

LEADER
Qualità Interattiva.

HASBRO Interactive

GIA' DISPONIBILE IN INGLESE, TRA POCO **FALCON 4** SARA' ANCHE IN ITALIANO!